本期焦点：《星际争霸Ⅱ》测试服新鲜热报

Popsoft www.popsoft.com.cn 2009年 旬刊 总第304期

大众软件®

电脑 与 娱乐的 选择

深度游戏

暴雪娱乐、育碧软件、美国艺电、任游软件。

8月中 售价10元

赠送 网络游戏《战地之王》精美海报 非卖品

黑色史诗 独家揭密

MAFIA II

本期重磅专题：

《魔兽世界》停服的舅舅生态

特稿：武侠网游与一个武侠爱好者的绝望呐喊

在线争锋：未必是王者，不愧为世界

前线地带：现代战争2/星球大战——旧共和国/东印度公司/德军总部/闪点行动——巨龙崛起

深度游戏：细胞分裂——定罪/求生之路2/战地——叛逆连队2/桌游：体验另一个原味的《魔兽世界》

评游析道：id Software收购风波/独立游戏也疯狂

攻城略地：代号装甲——冷战/秘密档案2

本期攻城略地

杀戮原型

ISSN 1007-0060
23
9 771007 006098

DigiChina

www.digichina.org.cn

2009年12月4日–7日 北京展览馆

第七届中国国际网络文化博览会

主办单位

中华人民共和国文化部 / 中华人民共和国科学技术部 / 中华人民共和国工业和信息化部

国家广播电影电视总局 / 中华人民共和国新闻出版总署 / 国务院新闻办公室

中国共产主义青年团中央委员会 / 北京市人民政府

承办单位

文化部文化市场发展中心

运营单位

北京中文发国际文化交流有限公司

战略合作单位：

sina 新浪游戏 games.sina.com.cn

一毫米 www.onemilli.com

中国网吧在线 WBZOL.COM 网吧行业垂直门户

特别支持媒体：

腾讯游戏 GAMES.QQ.COM

17173.COM

游戏创造 GAME CREATION

大众软件 www.popsoft.com.cn

游戏NPC 我敢说！游戏NPC

Baidu游戏

火狐游戏网 游戏尽精彩 www.skyhu.com

快车游戏 Game.Kuaiche.com

软件与光盘

网游客

中华网游戏 game.china.com

766.COM

中国动漫交易网 Cartoonb2b.com

游戏榜

电 话：86–10–64005915 84044440 84049874　传 真：86–10–84034674

联系人：孙宝才 纪晓 郝心 常艳（招商招展） 沈嘉亮 孙智（商务合作） 陈月皎 张旭（市场宣传）

责编手记

"蓝星老爷嗤笑着问道：'你们吃这玩意有意思吗？'我们伸出已经被染绿的舌头（原来冰棍的名字便由此而来……），望向蓝星就宛若望着一片虚无，淡淡说道：'我们吃的不是绿舌头，是寂寞。'"

夏天这种东西，实在是让人讨厌，极易导致心神不宁、狂乱烦躁、口吐脏话，这从最近大量玩家攻击网易便可得到证明，都是夏天的错。

在"烟协"的频繁活动中，我们恶趣味地揣测着WoW的命运，"你说WoW要是改成免费是不是很有趣？""对对，刷一次副本5块！""顶级副本得10快！""女血精灵就可以穿得更时尚一点，我是说再……少一点。"其实这期我本想做一篇有关夏天与网易的文章，探讨一下自然科学和网络游戏的内在联系，但是被专题抢了先，只好忍痛割爱，不过想到诸位读者还是更喜欢在专题中看到这类文章，便也释然。

论坛上不少人问为什么大软一直不做"剑网叁"的文章，是不是对国产网游有偏见……我负责地说，这个……真没有。之所以迟迟无法对"剑网叁"下笔，说起来我也不怕丢人，乃是因为我没有账号啊！记得最早测试的时候，我就四处求爷爷告奶奶地寻找账号，但是可耻地失败了，也怪淘宝卖得太贵，你说怎么就没人勒令他们降降价呢！说实话，我本身就是个武侠Fan，就算不做这份工作，也非常想感受一下金山这款当时用轻功视频把我震了的新作。后来直到大范围测试，我才注册到账号一窥究竟，但是因为时间紧张，我还停留在30多级。尽管本期有一篇关于"武侠网游"的文章中对"剑网叁"有所提及，但篇幅不大，不过请放心，下期定会对这款游戏做一个深入报道，不出彩儿的话，您抽我。

至于为什么上期对AION，这期对《王者世界》大篇幅评论，真的不是因为"哈韩"（我连Hot都认不全……），而是不少数据都显示这两款作品的受众其实颇广，尽管在一些人眼中"味同嚼蜡"，但仍有不少玩家在全身心地投入或者抱有好奇，而且评心而论的话，这俩也算最近不太小的"不小作"，所以就做了"不小文"。

下面说件不快乐的事情让大家快乐一下。编辑部的QQ群一直是大家交流工作、探讨人生所在，前不久我也加入其中，并改了个名字叫"网眼T恤"。突然有一天，suki姐（她不让我这么叫，但是我偏这么叫，就是这么耿直）对我慈祥地说："小明，你知道吗，我现在都不敢看群了。"我问为什么呐？suki姐悲伤地说："你看看你都在群里发些什么？你是一个成熟的成年人吗？"我思考了10秒，心想我没有发过什么群众喜闻乐见的内容啊，便对suki说我冤枉，我是一个脱离了低级趣味的男人。suki姐冷笑着说："口桀口桀，等我抓你一个现行！"于是在一个饥肠辘辘的中午，suki姐突然大叫："小明！被我抓到了吧！"我当时正在研究欧洲另类宫廷历史以提高个人修养便于与女童鞋搭讪，闻言打开QQ群仔细端详一番，然后快步走到suki姐身前，郑重地说："suki，那个人，是大漠。"

在了解大漠小虾童鞋的本质后，还需要再提一下张帆童鞋，在软盘里也看到有读者询问有关他的个人信息，我这个人最讨厌八卦了，从不背后说别人闲话……这个张帆啊，我跟你讲，他来自"不玩游戏会死"星，到了地球后由于无法及时补充"扭曲"养料，所以每天都要靠一种名为"绿舌头"的冰棍续命，说来也怪，这种歪风邪气逐渐在编辑部散开，越来越多人迷恋起这种冷饮。有一天，心如止水的谦谦君子蓝星老爷嗤笑着问道："你们吃这玩意有意思吗？"我们伸出已经被染绿的舌头（原来冰棍的名字便由此而来……），望向蓝星就宛若望着一片虚无，淡淡说道："我们吃的不是绿舌头，是寂寞。"

小明斯基

psychoo@popsoft.com.cn

你即将看到的热门游戏有
（按汉语拼音排序）

B

霸王Ⅱ、蝙蝠侠——阿卡姆疯人院；

C

刺客信条Ⅱ、赤壁；

D

地下城与勇士、代号装甲——冷战、东印度公司；

F

飞屋环游记；

H

红色派系——游击战、黑手党Ⅱ、幻想世界；

J

剑侠情缘网络版叁、剑仙、寂静岭——归乡；

K

抗日——血战上海滩；

L

猎天使魔女、龙世纪——起源；

M

魔兽世界——巫妖王之怒、梦境杀手、名将三国、梦想世界、魔域、模拟人生3、秘密档案2——邪教危机；

Q

求生之路2；

R

荣誉勋章——空降神兵；

S

杀戮原型、使命召唤——世界战争、闪点行动——巨龙崛起、神鬼传奇、生肖传说；

T

天龙八部、细胞分裂——定罪；

W

王者世界；

X

现代战争2、星际争霸Ⅱ——自由之翼、星球大战——旧共和国、逍遥传说；

Z

战地——叛逆连队2、战地1943、战斗位置——太平洋、诛仙、诸侯、罪恶艺术。

Contents

[本期目录]2009年8月中 总第304期

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
何先进 朱良杰 李卓 赵绮也
专题记者 汪铁 李刚 张帆
本期责编 赵绮也
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100142

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任）李友斌 陈文
电　　话 010-88135604、88135623
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-1003
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 肖婷婷
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2009年08月08日
定　　价 人民币10.00元

版权声明

凡在《大众软件》杂志上刊登，并由大众软件杂志社支付稿酬之作品，均视为该作品作者已将该作品之全部权利转让给本社，且允许本社以任何形式（包括但不限于平面传媒、网络传媒、光盘等介质）使用、编辑、修改；大众软件杂志社有权对该作品再次使用，并可授权给第三方而无需另行支付稿酬。未经大众软件杂志社书面许可，任何单位和个人都不得以任何形式使用（包括但不限于通过纸媒体、网络、光盘等介质转载、张贴、结集、出版）该作品。

晶合通讯

4 业界声音
5 玩家声音
6 外媒一览
8 日韩来风：日韩网游月度回顾
10 北美传真：从动视暴雪威胁PS3降价说开来

专题企划

12 谁是你舅舅？——写在《魔兽世界》国服停服之后
22 在硝烟与弹痕之外
——漫谈主视角射击游戏的精妙设计（下）

在线争锋

30 一个武侠爱好者的绝望呐喊
35 未必是王者，不愧为世界
40 不玩网游？别逗了！（下）
43 软盘地带

前线地带

44 现代战争2
46 星球大战——旧共和国
48 东印度公司
50 德军总部
51 蝙蝠侠——阿卡姆疯人院
52 红色派系——游击战
53 闪点行动——巨龙崛起
54 梦境杀手
55 罪恶艺术
56 本月开发日志

深度游戏

@暴雪娱乐

58 新闻、月评
59 星际争霸Ⅱ——自由之翼

@育碧软件

62 新闻、月评
63 刺客信条Ⅱ
64 汤姆·克兰西的细胞分裂——定罪

@美国艺电

66 新闻、月评
67 求生之路2
68 战地——叛逆连队2
69 战地1943

@仟游软件

70 新闻、月评
71 《黑手党Ⅱ》独家前瞻

@完美时空

76 新闻、月评
77《赤壁》全新兵种“盾”心得
78《诛仙》跨服战中的团队配合
80 杨过与小龙女，《神鬼传奇》师徒系统

@第九城市

82 新闻、月评
83《名将三国》，青龙4天18级

@金山多益

86 新闻、月评

P12 专题企划重点推荐
谁是你舅舅，开服大猜想

关于《魔兽世界》国服的开放日期，已经有无数个“舅舅”透露内部猛料。这些舅舅们真的是公司卧底，还是另有所图呢？本期专题重点为你解读。

P128 评游析道重点推荐
id Software的意外结合

循着“上古卷轴”的指引，他们找到了“雷神之锤”。id Software（id请读作“易的”）被Bethesda Softworks的母公司ZeniMax Media收购。

P30 在线争锋重点推荐
一个武侠爱好者的绝望呐喊

我想他们和我一样，不管多少次告诫自己武侠网游没戏了，不要再抱有幻想了，但还是会不由自主做起那个借铲除恶势力的机会搭讪美女的白日梦，怎么也醒不过来。

87《逍遥传说》蟠桃盛会活动攻略
88《梦想世界》暑假玩闹攻略

@搜狐畅游
90 新闻、月评
91《剑仙》新版之玄门除妖
92《天龙八部》“笑傲昆仑”新资料片揭秘（下）

@腾讯游戏
94 新闻、月评
95《幻想世界》的“简单”快乐
96 DNF第三章——异界的赋予

@网龙公司
98 新闻、月评
99 魔族逆袭，《魔域》第五部资料片“灭世魔劫”

@金酷游戏
102 新闻、月评
103《生肖传说外传》封测报告
104《诸侯》势力战攻略全记录

@桌面游戏
106 写在前面/上海及周边地区桌游吧
107 游戏简介：卡卡颂、富饶之城、Burn Rate
108 体验另一个原汁原味的《魔兽世界》

@游戏学院
110 新闻、月评
111 2009汇众教育“云世界之星”美术作品大奖赛启动
112 民族原创遭遇人才困惑，中国动漫觅出路

评游析道
122 我为“模拟人”狂——评《模拟人生3》
124 只要小鬼还在——评《霸王Ⅱ》
126 真实战场——评《战斗位置——太平洋》
127 简单，且舒服——评《飞屋环游记》
128 意外的结合——id Software的资本避风港
131 独立游戏也疯狂
134 游戏英雄传——三上真司：制作人与反“索”联盟之主将
137 寂静岭，前途未卜的归乡路

攻城略地
142 杀戮原型
160 代号装甲——冷战
173 秘密档案2——邪教危机

软硬评析
183 寻找风驰电掣！——提高Windows操作效率的七个工具

游戏剧场
190 陈楸帆：现实是脸，想象是粉
191 丧尸

读编往来
202 快评、DR留言板
203 软盘生活
204 编辑部的故事
205 大众影音之欢乐篇
206 大众影音之战斗篇
207 大众影音之温情篇

TOPTEN
208 海外游戏风云榜

对不起，您两次发消息间隔少于5400秒，请不要灌水！

——网易《魔兽世界》官方论坛临时规定，玩家每隔1个半小时才能发一条消息。网易此前承诺6月下旬重开《魔兽世界》服务器，6月21日，等得不耐烦的玩家疯狂涌入网易论坛刷版谩骂，论坛服务器崩了又崩之后，不得不出此“下策”……

两个世界上最好的工作室走到了一起。

——写在一篇官方新闻稿的最开始处。推出过《上古卷轴》系列以及《辐射3》等人气美式RPG的Bethesda Softworks的母公司ZeniMax Media宣布收购id Software。id Software曾开发过包括《毁灭战士》系列、《雷神之锤》系列、《德军总部》系列等FPS游戏。此次收购后id Software还将维持原有的架构，John Carmack等主要人员也将与ZeniMax签订长期合同，但id Software开发中的FPS游戏Rage仍将由EA发行。

别犹豫，快动手吧！

——EA首席执行官John Riccitiello近日对希望盗版EA游戏的人发出的明确信息。EA最新力作《模拟人生3》正式发售前半个月就被意外泄露，但EA高层并未太过担心。事实证明游戏一周就售出140万套，至今仍然势头不减。John Riccitiello解释说：“泄露版就是一个Demo，盗版玩家得不到DLC，如额外的城镇、场景、社区服务等，他们只有买了正版才能去EA官网注册。”

这是一个小小的Facebook和Twitter头像，给那些要向Mickael Jackson致敬的人。

——Ubisoft的一封内部邮件的内容。附件中是两张CG创造的疯兔版MJ，一代歌王在娱乐中获得永生。

《龙与地下城Online无限版》的Beta测试取得了巨大成功，感谢所有参与测试的玩家帮助我们做出市场上最好的免费游戏。

——游戏的执行制作人Fernando Paiz说。不管这种玩法是否会让老外的智商降低，Free-to-Play Game还是从东方走入了西方准主流网络游戏。

我是一个PC玩家（有一台Core i7、Radeon 4890和5.1音箱的电脑），所以我理解你的忧虑。

——Markus Maki在论坛回应玩家关于Alan Wake是否有PC版时强调。Markus是Remedy Entertainment的研发总监，在表示同情之后，他说很不幸，我们目前只能一门心思先把Xbox 360版弄出来。

麒麟游戏成立的第一天起，我们就遭到了17173的强力封杀！在他们的招聘专栏里，到现在为止，“麒麟游戏”4个字都是非法字符！

——“内部人士”流传出的麒麟游戏CEO尚进给全体员工发送的内部邮件，上文为其中一部分。搜狐畅游于7月7日正式对麒麟网提起诉讼，指责麒麟游戏旗下《成吉思汗》涉嫌侵犯其知识产权，要求其停止运营。曾经是《天龙八部》骨干的尚进则强调这是“个人恩怨”，并指出两款游戏使用的均是美国开源引擎，麒麟游戏官网登出针对“畅游起诉事件”的郑重声明，文中说，“迄今为止并未收到任何法律部门的通知”。

游戏里并没有真正的全裸造型，顶多是露个大腿。

——BioWare创办人Greg Zeschuk说。BioWare的《质量效应》曾因其中的成人画面引起争议，Greg Zeschuk则认为这些是玩家与游戏角色的正常互动，是剧情发展需要，没什么大不了。而BioWare最新的RPG《龙世纪——起源》中就出现了地道的成人剧情，被美国游戏分级委员会定为Mature/17+。

我觉得Google的新操作系统并不能吸引游戏玩家，如果Google有钱到免费赠送上网本，那就另当别论。

——网页MMO企业RocketOn首席执行官Steve Hoffman说。在谈到Google的Chrome操作系统对在线游戏行业的影响时，业内人士大多表示：“无论是游戏开发者还是玩家，已经有了长期以来的习惯，会选择多见和高质量的游戏系统平台，短期内Chrome操作系统还不足以吸引他们。”

有那么一个已经完成的《巫妖王之怒》官网以及专题，永远埋没在历史的长河中，不会再公之于众。

——盛产“舅舅”的NGA论坛发布一篇题为《曾经我们真的很接近》的帖子，力图证明九城曾经很努力地让《巫妖王之怒》早日开放。作者写道：“这件事情的意义和道理在于，哪怕事情已经99%，也永远不要忽略那1%。也许就有那么一些外力或其他因素，让你99%的努力和希望化为泡影。”

Valve是一家需要赚钱的公司，我们不能指望它不发行新游戏就活下去。

———一群玩家对《半衰期》系列的开发商Valve的反讽。为了抵制Valve宣布开发《求生之路2》，玩家在Steam官方论坛上发起名为“NO-L4D2”的群组，目前联名成员已逼近4000人。他们认为，《求生之路》发行至今仅8个月就宣布续作，这意味着Valve的主要精力将投入新作的开发中，对一款以联机为主，且本来内容就比较贫乏的游戏来说无疑是判了死刑。或许是为了平息玩家的怒火，Valve在6月底更新了一个补丁，核心内容是允许玩家自定义战役。

7月9日收到短信，已经确认网易正在收回放出的点卡，并与暴雪（重新）开始谈判。

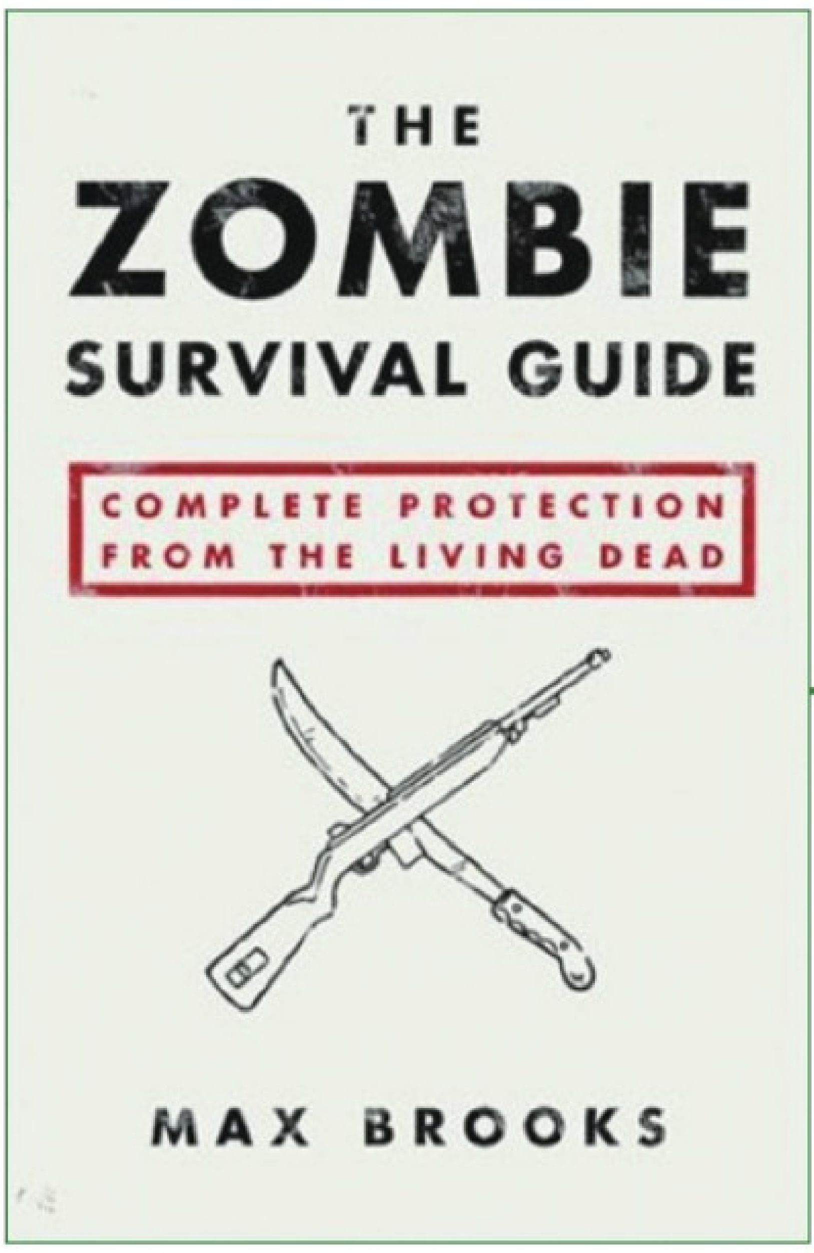
——据称是Ediart发表在NGA的帖子，似乎表明网易有点撑不住了。事后证实，这不过是改图党们的杰作。

请打10个史莱姆再回来，这不是日饭最排斥的WoW吗?

——来自saraba1st的发言。这位朋友写道。“前几年日饭还在喷WoW的任务系统，如今DQ也做成了这样，还有大把的玩家表示，老DQ的过程其实也就是刷怪练级，这就是DQ的真髓。”并以“哈哈哈哈！”作为结尾。部分回帖表示“日饭排斥WoW是因为人设和欧美风，与任务系统没什么大关系。”WoW俨然已经成为游戏界标杆，黑WoW可以显内涵，夸WoW……也可以显内涵，其实大家都输了，不如一起来傲娇，“任务模式什么的，最讨厌了！”

14MB的神作!

——这是不少玩家对一款由RPGMAKER制作的独立游戏“对不起，我是NPC”的评价。在这款作品中，会遇到在你家洗劫一空后扬长而去的“勇者”，还有不愿意跟你多说话的女主角，以及可以伤害你的绵羊。另外还有对机器配置要求低、游戏时间短、不需要攻略等优点。



MAX BROOKS所著《丧尸生存手册》

如果你所在的地方病毒爆发，别人都变成丧尸，你会怎么做?

——来自3DM一位玩家的“扩展”思考。他总结了6种应对之法：1.拿着枪杀出去，直到找到安全区为止；2.找个比较安全的地方，像电影《我的传奇》里那样，并研究解救方法；3.等着丧尸来咬；4.像《杀戮原型》里那样去战斗；5.主动感染病毒，说不定能变成尸王；6.自杀。下面有人回应道：“去找原先的爱人，让她把我咬成丧尸。”

希望这种情况只发生在各类艺术作品里。

全民皆MOD的热潮终于开始啦!

——来自3DM一位版主对制作《街霸Ⅳ》MOD的号召。回应者甚多，作品包括“曼联足球宝贝版春日野樱”“大家好我叫孙豪鬼，我想我可能走错片场了”等等，我在这里仅举两例不是因为作品乏善可陈，而是因为“可陈”之处太多，以至于我都不好意思了。

PC Gamer
2009.7
一场内战即将爆发——《生化震撼 2》

本期PC Gamer的封面故事的主题是游戏《生化震撼 2》的多人连线模式，虽然负责开发《生化震撼 2》游戏主体的是2K Marin，但该游戏的多人模式部分却是由Digital Extremes制作的。Digital Extremes曾负责开发过《虚幻竞技场2003》与《虚幻竞技场2004》，在开发FPS游戏的多人连线竞技模式方面也堪称经验老到了。

在《生化震撼 2》正式公布详细资料之前，网上早已开始流传关于该游戏的种种传闻了——但《生化震撼 2》究竟属于初代的前传还是续作？现在我们知道了答案：两者皆有。游戏的单人模式的故事背景设定在《生化震撼》故事的10年后，但多人模式的故事背景却设定在《生化震撼》故事发生的前一年：在多人模式中，玩家将扮演Rapture城中的一位平民，因为种种原因参加了城中的“Sinclair Solution”实验，为项目主持人“捐献”出了自己的身体，接受改造，并卷入到与其他实验体的一场场角斗当中。

据介绍，Digital Extremes为《生化震撼 2》的多人连线内容制作了3套不同的游戏模式。主设计师之一Mathieu Berube详细介绍了“自由模式”与“团队死亡竞赛模式”。根据杂志所公布的信息，游戏将最多支持10人同时参与竞技，“超能力”也将会在多人模式游戏中发挥重要作用。PC Gamer同时还介绍了其中5种可用的能力，从名称即可了解其效果：“电磁爆击”“业火焚化”“寒冰冲击”“灵活弹跳”以及“地泉陷阱”。

虽然这并不是一款专门的多人FPS游戏，也没有人会仅仅为了游戏的多人模式就去购买一份。但就目前所公布的资料来看这部作品已足够诱人，《生化震撼 2》预定将于2009年11月3日在北美地区上市。

《古墓丽影》新作将发生在开放世界
Gamersyde.com
2009年7月12日

《古墓丽影》系列的第九部作品正式公布了首批原画，人们能够看到一个年轻的Lara Croft手持弓箭和丛林刀在野外探险。制作者Crystal Dynamic工作室表示：这次冒险将发生在一个神秘的小岛上，随着Lara的野外生存和对岛屿的探索，她将最终揭开这里不为人知的秘密。游戏中的岛屿是一个开放的世界，允许自由探索，而不是像以往那样采用线性路线，故事也与系列前作没有联系，是完全原创的。

《星际争霸Ⅱ》Beta测试可能为时4到6个月
Kotaku.com
2009年6月29日

《星际争霸 II》主要设计师之一的Dustin Browder日前表示《星际争霸 II》的公开Beta测试可能为期长达4到6个月。考虑到2009年已经过去了一大半，暴雪如果打算在今年正式推出《星际争霸 II》，显而易见的是其日程将会排得非常紧。面对媒体的疑问，Dustin Browder笑着说：“Beta的时间越长，对我们的发行也会越不利。我们也不想测试个八九个月再正式推出。”嘿，我们也不想啊！

Plants vs. Zombies将移植多平台
IGN.com
2009年7月10日

收集阳光，种植植物，打理你的花园，然后用这些可爱的植物赶走那些老是想钻进你房子里的讨厌僵尸。这一款在设计上类似于Tower Defense（塔防）的游戏，既有趣又易让人上瘾，尽管目前仅发售了Windows版与Mac版。但在不久的将来，玩家将能在Xbox Live Arcade、iPhone和NDS等平台上看到这部作品。PopCap在接受媒体访问时表示会在未来的两三个月内正式公布相关的发行信息。

《命令与征服4》正式公开
ComputerAndVideoGames.com
2009年7月9日

EA正式公布了《命令与征服4》的相关信息：游戏的故事发生在2062年，此时人类已面对濒临灭绝的危机。神秘晶矿“Tiberium”的疯狂散播，使得地球可供人类居住的时间仅余下6年左右。而在这一危机形势下，NOD首领凯恩仍决定向GDI进军。NOD的阴谋是什么？人类的命运会如何？EA并没有立即告诉我们，看来这个问题只有到了2010年《命令与征服4》正式发售时才能得到答案。

不要去怨恨电子游戏
——美国游戏设计师的游戏不适症

■原文载于Gamasutra.com ■翻译 Cheung

我一直相信游戏开发员实际上是可以从游戏以外的世界中获得许多不错的灵感。但首先，现在的问题似乎已经变成是：究竟有多少开发游戏的人员有时间去玩电子游戏？连这一点都无法完成要求的话，我们更别提去叫他们消耗其他媒体的产品了。

当我问及身边的游戏开发员，尝试了解他们最近玩过了什么电子游戏时，他们的当中十有八九都承认了自己最近实际上并没有玩过什么电子游戏——除了他们自己做的。

剩下那几个说自己最近有玩过新游戏的人，在我的追问下，最终也承认其实自己只是走马观花地试玩了一下而已。有些游戏开发员甚至以玩游戏玩得少为荣。这似乎不仅仅是我身边几个人的问题了，仿佛早已经发展成为一个世界性的问题——做游戏的人不玩游戏。

少数的例外说明了问题

我最近从一个负责发行游戏的朋友的口中听到这么一个事情。在休息时间，我这个朋友会花不少时间去尝试各种电子游戏。上班的时候，他也可以与同事们讨论这个话题，这个话题没有给他们带来任何隔阂，讨论这个就好像四五十年前美国大众在上班的时候讨论肥皂剧一样正常。

久而久之，他在他那工作的圈子里变成一个出了名的电子游戏爱好者——包括他的上司们也注意到了。他的老板开始问向他咨询一些问题，主要是关于竞争对手产品方面的，因为他精于此道，也经常可以给出可靠的答案。

之后的结果大家可能也猜到了，他因此晋升成了专门与其他游戏厂商打交道的经理级人物。

不可否认的是，我这个朋友他很有才干也很聪明——我相信这才是他获得晋升的真正原因。但事实上是，正因为在游戏业界中，玩游戏的人已经变得是如此稀少，他才会因此显得是那样的鹤立鸡群因而可以凸显其价值。

知己知彼，啊哈！

游戏就像其他娱乐方式一样，以往成功的作品都会对后来者产生深远的影响。如果你要制作一款FPS游戏，无可避免地你会参考到《使命召唤》系列，我们这些后来者，无一不是都站着在《毁灭战士》《重返德军总部》这些巨人的肩膀上面开始的。

没有产品是在真空里面制成的，所有的事物或多或少都会受到外界的影响。吸取过前人经验的游戏犯下错误的机会率只会更低，之后的发展也将会更为顺畅。

有些人确实不喜欢被指责为做出来的产品抄袭了某个老游戏的风格，但其实只要仔细一想就可以意识到这是无需担忧的事情。理论上如果你的设计是足够的好和成熟的话，你自己个人的风格肯定会自然而然地融入到你自己的作品里面。就像我曾说过的，没有游戏是在真空环境里面制成的，有哪个游戏没有被其他游戏影响过呀？

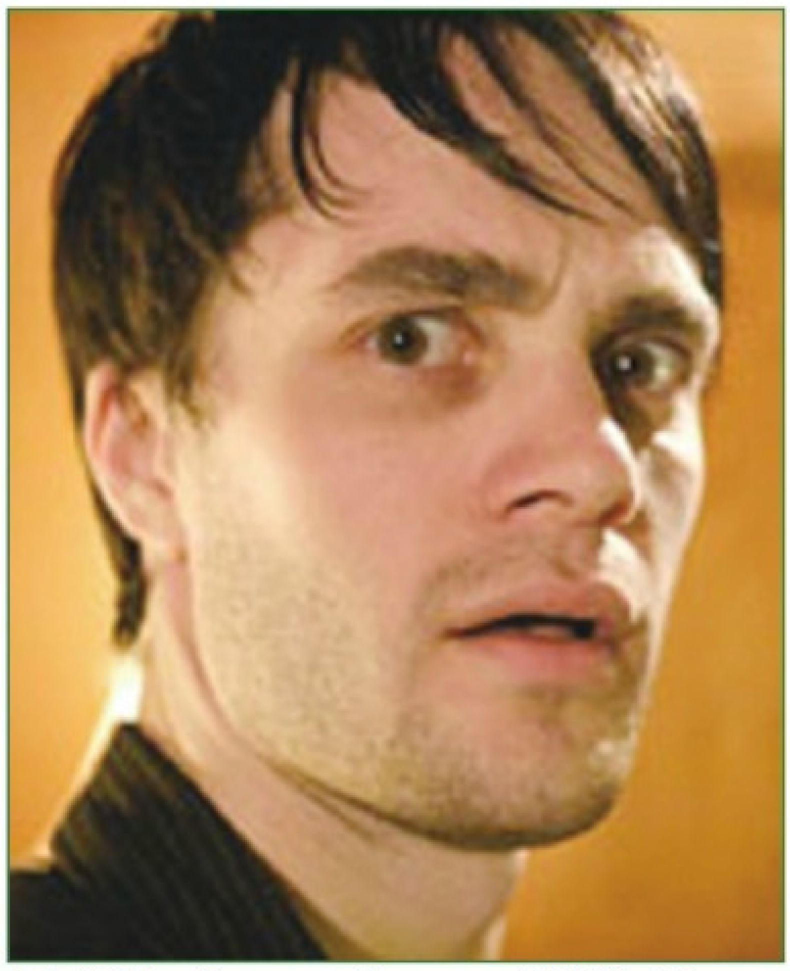
通常的解释是……

时间不足有时成为了每个游戏设计师暂时不可跨域的障碍。每周工作60小时在这行业里不是什么罕见的事。这些可怜的游戏设计师在公司要对着一大堆游戏，除了在工作时间为这个事业要花费大量时间的同时，回到家我们竟然还要要求他们玩一些新游戏。试想下如果这是一位已经有了家室的人，无论如何解释也很难正当化这种诡异的行为。——恐怕，除了拉上他们的配偶和子女一起玩之外，他们也找不到什么好的理由在家里玩游戏了。

事实上对于这些游戏开发员来说，也有不少制度上的压力去阻止他们花点时间去钻研竞争对手的游戏产品。有一些问题在现今阶段是无法解决的问题。——或者等到他们可以从每星期工作60小时的工作压力中解放出来的时候，这个行业或许可以开始着手解决一些问题。

如果我们要来解决游戏设计师们没有时间或对电子游戏不感兴趣这个问题的话，一个听上去比较有潜力的办法是：强制这些开发人员每天在工作时间玩上几小时，让这个部分变成他们工作的一部分。当然，这听上去不是那么的靠谱。但即使是退而求其次地将“玩游戏”这一项活动打造成为企业文化，也总比现在很多游戏设计师完全不玩游戏要好。

阅读游戏的评论和收集大众的意见对于游戏设计师们来说显然是远远不够的。听别人说的为何自己不去亲身体验一下？



本文作者，Gamasutra.com姐妹刊《Game Developer》的编辑Brandon Sherrield

“8小时工作，8小时消遣，8小时休息”，工人运动中这句口号已喊了已有百余年，而至今的美国游戏业者依然还未能享受到

这些美国游戏设计师到底到何时才可以疯狂地玩一下游戏呢？

日韩网游月度回顾

■广东 Cheung

光荣公布《信长的野望》系列最新作消息

光荣于6月26日正式公布了《信长的野望》系列第13代作品的正式产品名——《信长的野望——天道》（以下简称《天道》），同时宣布这一新作将会在2009年9月4日开始发售，普通版含税售价为11 340日元（约合800元人民币）。附有《天道》游戏原声带、游戏攻略以及40种特制战国武将家纹贴纸的增值版也会与普通版于同期发售，含税售价13 440日元（约合950元人民币）。

《天道》继承了前作《信长的野望——革新》中的即时战斗制，同时加入了以街道与村落为单位的新国境系统，玩家可以通过占领这些街道与村落来削减敌国的领土。而同时，这些村落也会为其所属的大名提供金钱、士兵、技术等有助于强化势力的资源，甚至可以利用这些村落为跳板，削弱敌对势力的力量。与前作相比，其战术上的自由度无疑有了巨大提升。

光荣同时也对《天道》中的阵型与战法系统进行了改进。通过改换阵型、战法和军事设施的组合，玩家可以使用丰富多彩的战术。灵活的阵型与战术变化使处于劣势的部队也可以迅速逆转情势。而且在《天道》中，部队还可以与“兵寨”与“阵屋”等军事设施共同作战，只要战术运用妥当，己方无需付出太大的损失就可以打倒敌人。此外，新的国境系统可以通过街道与村落连通各条大道与山河，佯攻敌后阵地因此变得十分容易。

除了新加入的游戏元素，前作《信长的野望——革新》中的地方攻略模式依然存留在《天道》当中（《天道》中改称为“群雄霸权模式”）。没有太多时间去完成全日本统一的玩家，依然可以通过地方统一模式来完成统一结局，充分享受游戏乐趣。

就目前公布的数据而言，《天道》配置需求并不高。奔腾4级别的CPU、512MB内存、5GB以上的硬盘空间，以及一块有64MB显存同时支持DirectX 9c特效的显卡即可运行《天道》。

《信长的野望——天道》

《信长的野望——天道》 游戏截图

韩国mGame公布旗下新作MMORPG《ARGO》资讯

6月25日，韩国网游开发商mGame公布了旗下开发中的新作MMORPG《ARGO》的相关资料及其官方网站，游戏名ARGO实际上取自希腊神话中大力神海格力斯与诗人俄耳甫斯等神话英雄的远征船的名字。虽然媒体将此作归类为MMORPG，但开发公司mGame实际上是以“策略及RPG混合型网游”的名义来进行宣传。

游戏故事发生于遥远的未来，在环境被严重破坏的地球上，喜好使用魔法与只使用机械科技的两个文明间爆发了一场浩大的战争。玩家作为战争中的幸存者，为了获取能促使人类进化的珍贵矿物“Earthdium”而参与了这场战争。“Earthdium”在游戏中的地位举足轻重，玩家可以通过其提升攻击力及防御力等重要的角色能力。

同时，在游戏世界中，每个种族都可选用4种职业，分别是战士系、魔法系、猎人系、辅助系，而每种职业又可细分出两种副职业，共计可组合成8种职业，每种职业都可以进行近战或远程战斗。游戏还提供了多种多样的远距大型运输设施，例如运输船、战舰、电车，都可供十名以上的玩家同时快速穿梭游戏世界。

本作中，战斗系统将十分重视布局及战术安排。除了在战斗中获取资源可以使角色升级以外，每次战斗时，战场的构成与阵营组成也会随机变化，玩家需要考量的要素可谓十分丰富。

ARGO

《大航海时代Online》大型更新“Expedition”

光荣于6月26日宣布将于7月21日在其旗下的海洋冒险MMORPG《大航海时代Online》中安装大型更新“Expedition”。本次大型更新将会以游戏番外卷的形式来发布，其主题为“探求之旅”。

《大航海时代Online》在本次大型更新中新添的太平洋岛屿

本次更新将会添加3个大洋洲上的岛屿港湾，分别是位于太平洋的关岛与希瓦瓦岛，以及巴布亚新几内亚的萨马赖岛。除此之外，本次升级还将大幅更新原有的炼金术系统，新增“上级炼金术”供玩家使用，同时新版本将会在炼金术师的公寓中添加炼金台，更将会开放炼金术师专用衣饰服装。其他较为细小的改变还包括：当玩家与语言不通的NPC对话时，身体语言技能将会自动发动。当玩家开始摆摊的时候，宠物也将可以协助玩家经营商铺。

除本次的“Expedition”大型更新外，光荣还会在7月26日于日本科学未来馆举办《大航海时代Online》第三个资料片的发表会，本次发表会将会公布这部还处于开发阶段的资料片的相关资讯，光荣共邀请了130名玩家参加本次发表会。

《迷你四驱车Online》开始公开测试

根据经典动画《四驱兄弟》改编，由日本游戏开发商Cave Online Entertainment与模型制造商田宫模型（Tamiya）共同开发的《迷你四驱车Online》已于7月7日下午正式开始公开测试。

本作因有田宫模型这一拥有实体四驱车模型制作经验的企业共同参与开发，游戏的数据堪与真实的四驱车相媲美。《迷你四驱车Online》的故事设定在各迷你四驱车车手都相当活跃的近未来的世界里，玩家也将扮演一位迷你四驱车车手，在网络游戏中享受与其他玩家对战及改装迷你四驱车的乐趣。

本次公测时逢日本的七夕祭，Cave Online Entertainment也将会在本次公测中举办活动来庆祝这个传统的节日。除此之外，本次公测还将实装先前先行体验会中并未公布的“风之岬神社”高难度组件，同时提升角色等级上限10级。本次公开测试将会是正式运营之前的最后一次测试，正式运营之后玩家在公测中所建立的角色将会全数保留，不予删除。

韩星Rain将成为网游《突袭》中的新角色

韩国游戏开发商GameHi于7月1日向公众宣布与韩星Rain（郑智薰）所属公司J.Tune达成了合作协议。通过本次合作，GameHi获得了Rain的肖像权和第二次附加事业及海外游戏事业相关协议，同时Rain也将会参与《突袭》今后的推广及营销活动。

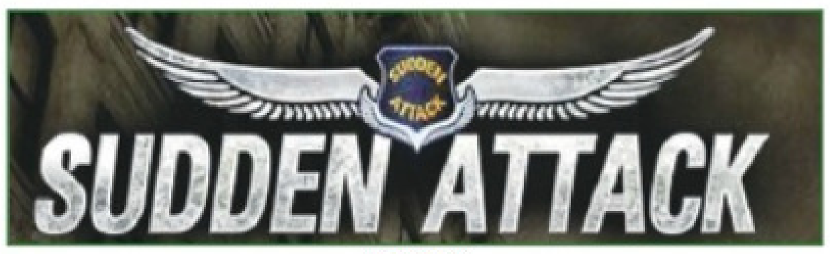
《突袭》是一款由韩国著名游戏开发商GameHi所开发的FPS网游。有别于同期其他FPS网游，《突袭》中枪械的打击感与其奇高的游戏效率使这款游戏在韩国相当受欢迎。《突袭》于2005年开发完毕，并于2007年引进到我国。现时其续作《突袭2》尚处于开发阶段，预计将在2010年冬季制作完毕。P

《大航海时代Online》在本次大型更新中新添的炼金设备

玩家在游戏中扮演南美阿兹特克文明的豹战士

《迷你四驱车Online》

《迷你四驱车Online》游戏截图



《突袭》

从动视暴雪威胁PS3降价说开来

■本刊特约记者 Jump

说到索尼的次世代游戏机PS3，大部分玩家的第一印象估计都差不多：贵。在这经济危机山呼海啸的余劲还没过去的年月，PS3仍然把持着399.99/499.99美元的惊天价格宁死不降。对比不带硬盘的Xbox 360 Arcade版的售价199美元和任天堂Wii的售价249美元，一台PS3的价格都快赶上另外两家主机价格之和了，今次的话题就从这PS3的定价说开来。普通玩家要是觉得PS3太贵，顶多掂量下自己的钱包，换个平台一样是玩游戏。但如果游戏开发厂商认定PS3定价过于高昂——特别是动视暴雪这类业界首屈一指的第三方软件开发商，其评估结果就可能直接影响游戏厂商后续的游戏开发计划，甚至影响厂商对该主机的支持力度。

在E3之前，关于索尼发布会的谣言主要集中在两方面：一是新版本的掌机PSP Go，二是轻薄版PS3以及主机降价。对于后一条谣言，众多厂商纷纷表示“密切关注”，原因也不难理解：这些厂商普遍将PS3游戏销量不尽人意的原因归咎于PS3的装机量不足，而过于高昂的定价显然是造成该主机销售不力的最主要原因。然而两个小时的索尼发布会过去了，整个E3展会结束了，PSP Go公布了，但传说中的轻薄版PS3和降价消息却石沉大海。众多满心期待索尼通过PS3降价来刺激消费者的购买欲，从而拓展装机量的厂商一时间无比郁闷。于是E3刚过去半个月，动视暴雪就坐不住了。

6月中旬，动视暴雪首席执行官罗伯特·科迪克在接受《时代》杂志采访时率先向索尼发难。“我越来越担忧索尼的状况”，他说道，“索尼现在的情况让我们失望，继续支持他们不是一件容易的事。为PS3开发一款游戏需要投入更高的成本，但收益却远不如Xbox和Wii。”作为全球最大的第三方软件开发商的CEO，科迪克措辞强硬：“PS3必须以降价来争取更大的市场份额和装机量，否则，从现实主义出发，我们也许会停止继续支持索尼。”他补充道：“如果情况得不到改观，那么到了2010年或者2011年，我们会认真考虑不再为PS3，甚至PSP，开发任何游戏。”如果这家季度销售额接近10亿美元的第三方巨头真的放弃对索尼的支持，如果在PS3和PSP主机上再也看不到《吉他英雄》《使命召唤》这样的游戏，那么本就销售不利的PS3势必将遭遇更严重的打击。

然而索尼方面对此并没有表示出过分担忧，针对动视暴雪威胁PS3降价的呼声，索尼集团CEO霍华德·斯丁格直言不讳地将其称为“制造舆论”。7月8日，在参加Sun Valley技术展会时，这位威尔士爵士甚至有些轻蔑地回应道：“他（罗伯特·科迪克）就喜欢制造噪声，生意场上就是这样，他给我施加压力，我也会给他施加压力。”斯丁格发扬了一惯的尖刻风格，全然不给同样参加了该次展会的科迪克面子，“降价？每造一台PS3都会亏钱这事儿怎么可能合乎逻辑？”看起来斯丁格完全不相信动视暴雪会放弃继续支持索尼，对于要求PS3降价的呼声也是视而不见。当然，从索尼的角度出发，相比Xbox 360和Wii，搭载了蓝光光驱和Cell芯片的PS3制造成本的确是要高上许多。光是比起市面上的其他蓝光播放器，PS3就已经算是物美价廉了。索尼北美业务执行总裁杰克·特雷顿承认PS3作为游戏主机定价偏高，但与此同时他也强调了PS3有着高附加值和开发潜力。他说道：“在经济危机中，定价399/499美元的PS3在销售上的确受到了严重冲击，”他老调重弹，从侧面回应了业界要求PS3降价的评论，“索尼牺牲了一些短期利益，但从长远上，PS3是索尼业务计划中重要的一环。要知道，PS3上市还不到3年，暂时的销售不利只是因为

E3发布会上，PSP GO如期公布，但传闻中的轻薄版PS3以及降价消息却石沉大海。

动视暴雪CEO罗伯特·科迪克威胁PS3降价

斯丁格：科迪克在制造噪声，PS3不会降价。

Tecmo-KOEI的松原健二曾多次恳请PS3降价。

消费者的短视罢了。这款游戏机中整合了最新的技术，潜能还没有得到充分发挥。”

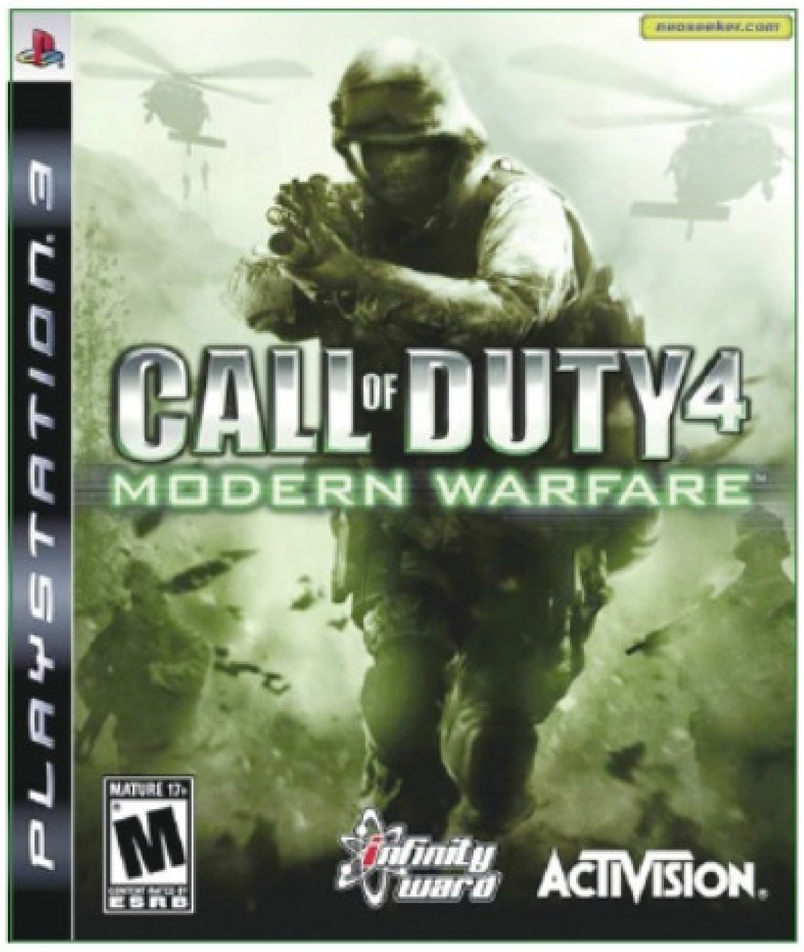
根据罗伯特·科迪克的想法，游戏主机的定价必须维持在200美元以内才能争取到最广泛的消费者受众。早在2007年他就表示过主流消费圈层对游戏机的预期心理定价也就在200美元上下，几家游戏主机都应该尽快降价到这一档次的观点。第三方厂商总是希望游戏机越便宜越好，更大的装机量才能带来更好的销售业绩。在当前经济危机的时局之下，消费者的购买行为会更加理智，而众多游戏厂商在现金周转随时可能遭遇困难的时期也更愿意选择投资风险低回报快的项目。尽管搭载了蓝光光驱的PS3从长远来看也许更有开发潜力，但厂商似乎并不愿意含糊地将投资前景和投资回报等同起来。动视暴雪的态度很有代表性：谨慎选择投资项目，保守评估项目回报。

现实的保守主义在经济危机的游戏业界占据了主流，当然事实证明了动视暴雪的商业策略所取得的成功。在EA、THQ等众多发行商继续遭遇财报赤字时，动视暴雪仍然保持着稳定的盈利，半年超过3亿美元的纯盈利业绩让众多竞争者艳羡不已。而反观索尼，去年年报显示索尼集团亏损达到了10亿美元，而游戏部门亏掉了其中的60%，尽管PS3和PSP的月销量保持稳定，但累计销量仍然和竞争对手之间有着巨大的差距。诚然索尼依靠PS3赢下了蓝光光碟和HDDVD之争，但高清光存储介质之战对次世代游戏主机之战的影响微乎其微，索尼惯用的集团捆绑策略从现象上看算是牺牲掉了PS3。

动视暴雪对PS3价格的坚决表态似乎激起了连锁反应。不久之后，刚刚与Tecmo合并的著名日厂光荣Tecmo也表态认为：“PS3确实需要降价。”Tecmo KOEI首席执行官松原健二接受采访时一脸无奈地说道：“每当我和索尼高层进行会谈的时候，我都会请求他们让PS3的价格降低一点。但每次他们都会孜孜不倦地给我介绍：PS3是集合了业界最顶尖技术的产物，卖这么高价是理所当然的。”不同于动视暴雪的强硬态度，Tecmo KOEI更像是在请愿。“PS3过于昂贵的价格让消费者望而却步，不降价提高装机量的话，PS3就快没竞争力了。”Tecmo KOEI是目前为数不多的亲索尼派厂商，不顾微软方的强烈不满在PS3上推出《忍者外传Sigma2》就是活证。面对松原健二摆出的诸葛出师般的表情，不知道索尼还能将脑袋埋在沙子里当多久的鸵鸟。

虽然PS3其实是典型的“如果综合考虑，其实这主机还是挺超值的”产品，而且索尼显然一直以来希望消费者能够更多地考虑PS3作为一台游戏主机之外的产品附加值，例如搭载了蓝光光驱作为高清视频播放器，以及附送的大容量硬盘和免费PSN，微软的Xbox 360如果要追求同等的附件值则需要付出更多代价。如果没有经济危机，索尼的营销理念其实也没什么大的偏差。“改变消费者的消费习惯，创造消费需求”这种营销理念听起来很拉风，但当整个产业遭遇不景气时，索尼并没能及时调整市场策略，而是仍然坚持等待消费者改变对游戏机价格定位的看法，并期待以此带动主机销售。坚持这种鼓吹一次性高投入高附加值的捆绑式营销策略，其结果自然就是遭到冷遇。消费者在银根紧缩时更倾向于选择循序多次小投入的娱乐方式，网络游戏在北美持续走俏的现象反映了消费者在经济危机时期的消费观。截止今年5月，北美网络游戏业务继续攀升，调查显示参与网络游戏的玩家数量相比去年同期上涨了22%，连《魔兽世界》这种运营多年的游戏也迎来了10%的玩家数量跃升，客户端销售量也继续在NPD统计上刷屏。每个月十几美元的花费和一口气花掉四五百美元相比，玩家将如何选择一目了然。

所以说经济危机改变了游戏业界。换作几年前，低价售卖半成品游戏然后收费提供附加内容下载的营销模式铁定被贴上“诚意不足”的标签批至体无完肤。然而从去年开始，大量一线厂商的主力游戏，比如Valve的《求生之路》、Relic的《战锤40K——战争黎明Ⅱ》，甚至EA的《模拟人生3》，都采用了类似的销售模式。出人意料的是，这种行为如今却迎来了玩家的一致叫好。通过数字分销渠道（比如Steam）销售的游戏价格低廉，并且玩家能够免费或者以少量花费获取后续的附加游戏内容，灵活投资长期娱乐，何乐而不为？如此一来，厂商和玩家似乎获得了双赢。看来，在经济危机中，玩家也会仔细进行“娱乐投资”的评估，而厂商如何运用灵活的市场策略去迎合特殊时期的玩家需求也成了一门营销艺术。



如果PS3真的失去了动视暴雪的支持，那么后果不堪设想。

索尼赢了蓝光却牺牲了PS3

谁是你舅舅？
写在《魔兽世界》国服停服之后

■策划 本刊编辑部
执笔 张帆 舅舅

混乱之治的延续

5月27日，网易首席执行官丁磊和暴雪娱乐首席执行官Mike Morhaime联名发表“致《魔兽世界》中国玩家的公开信”，信中宣称“我们计划在2009年6月下旬开放第一批服务器，并在几周内开放其他全部服务器”，并承诺“为答谢大家的耐心和理解，我们决定，在过渡完成和游戏重新启动后，赠予所有在2009年5月27日23时59分之前创建的中国《魔兽世界》玩家账号（永久封停账号除外）一定的游戏时间，具体时间多少将视停机时间的长短而定（每停一天，我们将以适当的游戏时间回馈大家）”。

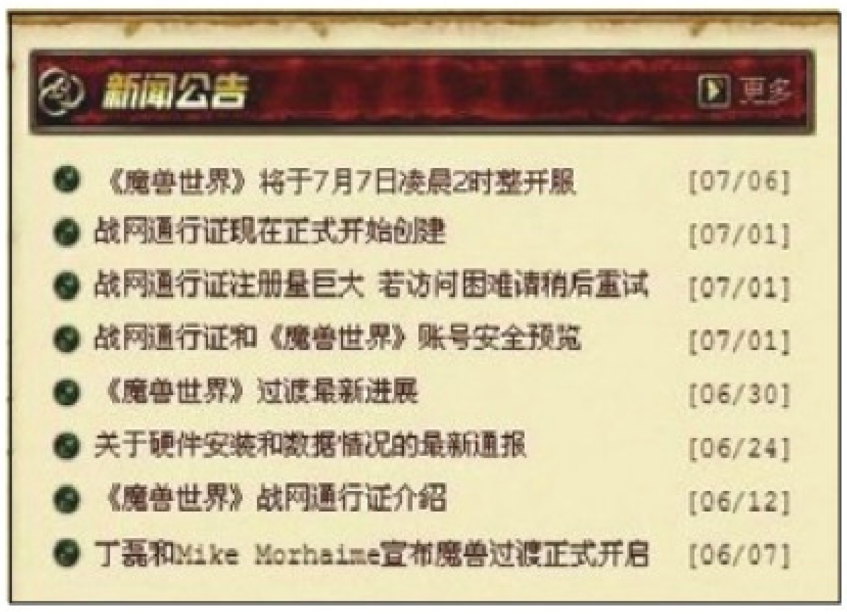
5月30日，《魔兽世界》过渡团队发表“关于角色和游戏时间数据的说明”，表示“当2009年6月7日全部服务器关闭时，暴雪娱乐将取得停机前最后一个全部相关数据的快照（Snapshot），该快照将记录所有玩家最终的角色和游戏时间数据，以便在新服务器重新开放后恢复到停机前的游戏状态”。

6月7日凌晨0时，九城所运营的《魔兽世界》终止服务，运营权正式转至暴雪娱乐在中国的新合作伙伴网易。丁磊和Mike Morhaime宣布《魔兽世界》过渡正式开启。

6月23日，6月下旬的第一个周二，游戏服务器仍未开放。

6月24日，网易《魔兽世界》中文官方网站发表“关于硬件安装和数据情况的最新通报”，宣布“硬件设施已经100%安装完毕，目前新设施的配置和测试工作也在有条不紊地进行中”，同时表示：“《魔兽世界》是高度复杂的游戏，涉及海量的账号信息、角色细节和多个服务器的数据（包括拍卖行和任务等），所以在最终答案揭晓之前，我们仍然有大量的分析和准备工作要做。”

6月30日，6月的最后一天，游戏服务器仍未开放。官网公布“《魔兽世界》过渡最新进展”，宣布“开放战网通行证注册”，同时表示“在本月的准备过程中，我们遇到了一些非我们所能控制的意外情况，将导致服务器重开计划被迫延误，其中一些情况使得我们在测试、分析和纠正接收到的最终数据方面花费了比原计划更多的时间”“我们目前还没有确切的重开日期”。



频繁被玩家修改和“恶搞”的官网公告页面，这一次的主题是“7月7日凌晨开服”

至本文结稿之日止，游戏服务器仍未开放，也许直到读者拿到这期杂志，《魔兽世界》国服也不会开始运营。一切迹象都在表明：混乱之治仍未终止。

对于相当一部分玩家而言，这几乎是一场暗无天日的灾难，而对于处在不同立场上的商家而言，这要么意味着前所未有的诸多机遇，要么意味着随时可能陷入的种种绝境。玩家与商家的处境不同，针对不同的境遇所做出的反应自然也大不相同：早已将《魔兽世界》作为日常生活一部分的玩家们一时难以适应每天无法填补的空白，而其他网游运营商则积极以各种宣传手段引导玩家在他们的游戏中消磨这段时间。对于早早获得代理权却迟迟不能开服的网易来说，则正应了《孟子·告子》中的那句“苦其心志，劳其筋骨，饿其体肤，空乏其身，行拂乱其所为……”至于这是否能算是“天将降大任”的标志，玩家与局外人心中各有标准。

然而，在心急如焚的《魔兽世界》玩家与热情似火的其他网游商家之外，还有一个既不像是玩家，也不像是商家的群体，他们从来就是以预言家的口吻、小丑的姿态、先知的语气放出一两句以陈述句而不是祈使句谈论的未来，或是就种种蛛丝马迹添油加醋夸夸其谈，他们登上舞台的速度和淡出人们视野的速度一样快，却往往能用一两句故作神秘的话令人浮想联翩、念念不忘……他们是谁？没人能确认在网络另一端以各种陌生的ID频繁进行这类表演的人有着何种身份，但为了方便起见，玩家给了他们一个统一的称呼：舅舅。

舅舅是什么？

“我姥姥的儿子我爸的大舅子我妈的哥哥”

——马季、唐杰忠相声《找舅舅》

我很想以介绍典故的语气来讲述“舅舅”的由来，但是考证这一称呼来历的过程实在是让人难以严肃起来：归根到底不过是来源于一篇不起眼的帖子罢了。

> “信不信由你，9C下个星期更新2.0”
>
> “我的舅舅在9C工作，是销售经理，管的是《奇迹》（《奇迹》都快倒闭了），他说他上面的头头曾经流露出来过，还是这句话，不相信的就算了”

且不论文中的“流露”一词多么有喜感，整篇帖子能在有限的字数内将一个“年轻的小外甥”的形象渲染得淋漓尽致就是件相当不容易的事……哦，这帖子到底有什么问题？问题在于：它的发表时间是“2007-02-15 12:35”，而预言中的“更新2.0”直到2007年6月26日才正式实现。

不出所料的是：该楼主的ID在发表该主题后就再也没出现过。尽管他留下的短短两句话迅速被铺天盖地的“下周更新2.0/TBC”的谣传淹没了，但“舅舅”这一称呼却藉此深入人心并广泛流传。此后，面对每周（甚至每天）都会出现的“下周如何如何”的说法，玩家的第一反应逐渐变成了“你就是谁谁谁的那个舅舅么？”“你就是在哪儿哪儿工作的那个舅舅么？”的调侃，最后干脆简化成了“舅舅”二字。

“舅舅”并不是第一个预言2.0更新日期的人，也不是最后一个。自《魔兽世界》2.0版补丁于2006年12月在欧洲和北美等地区服务器更新，第一部资料片《燃烧的远征》（TBC）于2007年1月16日在欧洲和北美等地区服务器正式上线之后，国服玩家一直陷在焦急等待的过程中，不满的情绪与发泄的各种抱怨不但没有随着时间的推移而淡化，反而愈加严重。在这一漫长的等待中，玩家们的声音逐渐同步：除了就现有版本的诸多游戏元素进行讨论之外，就只剩下了对当时的运营商九城无尽的埋怨和谩骂，而运营商的态度则一直保持着尴尬的沉默。这期间唯一游离在“主旋律”之外的，就只有“舅舅们”的声音。

从2004年3月19日正式开始测试，再到2007年1月16日第一部资料片于欧洲和北美等地区首次上线，《魔兽世界》以“60级封顶”的状态已经陪伴玩家度过了长达4年，以无可质疑的充足的游戏性培养和满足了诸多玩家相当长一段时间。可以预见：即使能够带来诸多新的变化、新的世界、新的剧情、新的装备和更高的等级上限的资料片TBC按照暴雪一贯的“跳票”习惯而延长制作周期，玩家也不会有任何怨言，而国服玩家所面临的窘境却是：当TBC几乎在《魔兽世界》分布在全球各地的游戏服务器中正式上线之时，国服的等待却遥遥无期——如果事情按照正常的轨道理所应当地运转，玩家就会顺其自然地玩下去，但事情发生了异常，玩家们就会想到一个能说服他们的理由：为什么会这样？或至少是一个能聊以慰藉的消息：什么时候能玩上资料片（或至少是2.0）？运营商当然不会透露任何消息，而承担起“安抚玩家”的责任，或是起到“安抚玩家”作用的，就是这些层出不穷，躲在各个ID后面的“舅舅”。

“找舅舅”

老一辈相声表演艺术家马季、唐杰忠于1959年首演的相声《找舅舅》曾是风靡一时的经典作品，以“在母亲的要求下去包头市找失散多年的舅舅”为故事的主线，以“多年前舅舅留下的一封信”为线索，着重表现了解放以来包头市的工业化、现代化建设所起到的显著效果。尽管该相声作品的创作年代距离现在很远，但其中的某些内容在“舅舅”这一话题上仍显得相当“应景”：在相声所讲述的故事中，外甥在动身前往包头之前，无条件相信舅舅在信中所写的全部内容，认为包头是一个常年漫天风沙、以骆驼为交通工具、缺水缺电、吃不饱饭还没有蔬菜的落后地区。当亲眼目睹包头市脱胎换骨般的变化之后，开始对舅舅信中的内容产生怀疑，并开始埋怨舅舅为什么欺骗他……在包头市正式开始找舅舅之后，外甥才意识到自己对舅舅的身份几乎一无所知，当最后“意外”找到舅舅的时候，却发现舅舅早已从作坊里钉马掌的苦工成为了工厂里的工程师，而这时才明白那封描述包头落后面貌的信是在日本投降那年写成的。

这个故事与现实中玩家和“舅舅”的关系在何种程度上相似呢——也许我们应该提出的问题是：这个故事在何种程度上与现实中的玩家和“舅舅”的关系不相似？从一开始对“舅舅”的信任，到将信将疑，再到面对事实彻底失去了对“舅舅”的信任，以及对“舅舅”的身份一无所知，只能凭借种种蛛丝马迹进行猜测……除了玩家们无法解开“舅舅”身份的谜底并得知“舅舅”做出“预言”的出处之外，相声中的内容几乎与现实中玩家的种种遭遇完全吻合，而相声中的一些台词放到现在来看也能显示出别样的精彩。

舅舅都做了些什么?

“走的时候呢,我准备了风镜、风衣、手电筒、指南针、大水壶、小水碗,背上一大口袋菜包子……”

“我舅舅说过,你要到包头去,不带这些东西,到那儿渴也把你渴死,饿也把你饿死。”

“我舅舅信里写的明白,说包头市这地方,是天苍苍海茫茫风沙牛马骆驼羊……”

“我舅舅信里写的明白,说包头市这地方一共才7个路灯……”

“我舅舅信里写的明白,那地方老刮大风啊,一刮房子倒的倒塌的塌……”

“我舅舅信里写的明白,他说在日本占领时期造了一个自来水厂,就一条水管,中国人不许喝……”

“我舅舅信里写的明白,那地方生活条件相当苦啊,一年四季吃不着青菜,吃那个炒米,喝羊奶,顶多来点油麦面……”

“我舅舅给我介绍过呀,说包头这地方呀,就那么一点,工厂也不多,也就一两个……”

——马季、唐杰忠相声《找舅舅》

如今还有哪个《魔兽世界》玩家会情愿回忆起苦苦等待TBC的那段时期呢?每天在浏览器上眼睁睁看着其他地区的玩家又享受到了什么新的游戏内容、看着其他地区的玩家完成了怎样的壮举、看着其他地区的玩家又得到了怎样属性强大的装备奖励……而自己只能默默守着落后几个月的版本,继续在艾泽拉斯世界的卡利姆多和东部大陆那些早已烂熟于心的地图和场景中重复自己已经重复了几年的过程:刷老战场、打老副本……TBC中那些对自己而言充满神秘感的游戏元素:新的大陆、新的冒险、新的任务、新的天赋、新的副本和新的战场……早已被其他地区的玩家所熟悉,甚至早就出现了透彻的研究,冒险的心情因此荡然无存:新大陆已被探索完毕,地图册、观光指南甚至旅游节目都已面市,一切信息都让那些望梅止渴的玩家失去了探险的资格——就算玩上了TBC,也不过是新大陆上的旅客,只能按照观光指南和导游的指示在前人开拓的路线上走一圈罢了。

在那些不堪回首的日子里,《魔兽世界》的众多玩家只能得到两种安慰:一个是国服现有的落后版本游戏至少还能玩,另一个就是层出不穷的“舅舅”们的预言。

前者的情况大概是这样的:在玩家长时间养成的习惯和《魔兽世界》国服前运营商九城举行的种种“实物奖励活动”的综合影响下,游戏的玩家群并没有随着资料片TBC开放日期的“无限期推迟”而大规模流失——至少笔者当时所在的六区奈法利安服务器在长达9个月的时间里,每晚、每周末都需要排长度高达三位数的队伍才能成功登录游戏。九城宣布以实物(《魔兽世界》的周边纪念品)奖励玩家击杀哪个Boss、得到哪个Boss的稀有掉落物品,玩家就成群结队去刷哪个Boss所对应的副本,尽管游戏里的各个聊天频道充斥着抱怨和谩骂,但玩家“边骂边玩”的行为并未导致游戏的赢利状况受到多大影响。

而后者的情况比前者要复杂得多:“舅舅”们并不出现在游戏中,他们只是分布在各个以《魔兽世界》为主题的论坛上,时不时地发表一些惊人的言论(惊人程度随着时间的推移和话题的重复而逐渐减弱,但同样的话变个花样说出来就可能会让惊人程度恢复平均水准)——在TBC的前奏2.0版本开放之前,几乎每周都会有人表示:下周二(因周二一直是游戏服务器例行维护和补丁更新的日子)开放2.0。“舅舅”不会撇下一两句没头没尾的话就走,往往同时还会表明:该消息可能来源于“行业内部”,也可能来源于“公司内部”,还可能来源于“知情人士透露”……但终归得有一个“可靠的来源”,换句话说就是:你们应当相信我。

NGA论坛主讨论区的“窗帘”,“着急也不解决问题”这句话相当有道理,但是却没能说服任何人“保持平和的心情来等待”

好吧,“舅舅”们的“预言”至少不是“请将钱存到这个账户”式的诈骗短信,就算相信也不会导致什么损失。为了在每个令人失望的周二都能对下个周二抱有一些希望,玩家们也无需“多疑”:就算是在嘴上调侃着“舅舅您又来了”之类的话,也难免会在下一个周一晚上为次日是否会出现新的公告或开放新的补丁下载而感到不安。这样的心态尽管别扭,但在当时的处境下却是相当普遍的。“舅舅”的每次露面都会引起大规模关注,每个与“舅舅”有关的帖子都会吸引来相当多的点击——众多迹象都能表明:“舅舅”并不是“不知趣”或“讨人厌”的,在诸多玩家对各种“内部”一无所知,也完全不“知情”,却在愈加焦灼的等待中逐渐充满了好奇心的情况下,“舅舅”的出现几乎是一种必然:正是所谓“应运而生”。

而现实却是:没有一个“舅舅”成功预言到了国服TBC的上线日期:2007年6月19日,官网开放风暴前夕2.1.0升级程序的BT下载,6月22日,官网放出了风暴前夕2.1.0版本升至2.1.2升级程序的FTP下载,并建议玩家在6月25日进行客户端的更新。6月26日,国服正式开放《魔兽世界》2.0版本“风暴前夕”。

在2.0更新之后、TBC开放之前,“舅舅”现象在2007年8月15日前后达到了高潮:一时间,各大《魔兽世界》主题论坛纷纷涌现出各种以“据悉,各媒体已经陆续收到九城关于8月25日TBC上线的广告素材”为主要内容的消息,无疑8月25日再次成为关注的焦点——直到什么也没发生的那一天的来临。当然,也没有一家媒体出面承认或否认“收到广告素材”一事——“舅舅”的预言从来就是没有证实与证伪价值的,有的只是观赏价值罢了。

现实中,2007年9月6日,在毫无预兆的情况下,《魔兽世界》国服前运营商九城突然在服务器例行停机维护后发表公告,宣布资料片《燃烧的远征》在中国大陆地区正式开放,同时开放《魔兽世界》2.14补丁下载。

于是,《魔兽世界》的玩家都回到各自的服务器中玩游戏了,而“舅舅”则销声匿迹——就如同他们从未出现过一样。那些散落在各个论坛、网站中未能兑现的预言无人认领也无人追究……直到下一部资料片《巫妖王之怒》(WLK)在欧洲和北美地区上线之后。

因为玩上了新的版本、新的资料片,就没人愿意回忆那些发生在痛苦的等待过程中的事情,一些当时无法得到答案的问题也因此无人问津——但是,资料片TBC和2.0版本的延误的原因究竟是什么呢?

我不能回答这些问题,但有个人声称他可以——你不需要知道他的身份,不需要知道他的背景、信息来源,甚至不需要知道该怎么称呼这个人……关于这些,他自会做出解释和说明,考虑到这篇专题的主题,我们不妨也称他为“舅舅”。

TBC引进秘史——是什么延误了TBC和2.0?

■舅舅

真正的预言家都不说，说的准是二把刀。

——郑渊洁 《五个苹果折腾地球》

首先需要声明的是：我和《魔兽世界》的国服运营商是有利益关系的，但这关系仅仅是：我向他们提供购买点卡的人民币，他们向我提供点卡所对应的游戏时间。

其次：我能用于分析和表达的信息，和你们所能了解到的信息是一致的。无论是在什么行业里，都会有这样一条规矩：没有什么不能“知道”的，只有不能“说出去”的。一些会对利益链条产生深远影响，或是难以预料的后果的信息，从来只会在一个封闭的群体内部传播，而之所以能够传播，正是由于这一群体的封闭性。换句话讲：不能说出去的话没人会说出去，说出去的话都不是不能说出去的。这听上去像是个绕口令，但情况就是这么简单，这么复杂——不过是这么回事罢了。

现在，我来用我们都能掌握的信息来回答这个问题：是什么延误了国服TBC和2.0的更新？以及——国服TBC和2.0的引进、审批、修改……直到最终上线过程中发生了什么容易被忽略的事？

曾经在网上广为流传的人云亦云的观点可以概括为一句话：九城想最大限度榨取现有版本的剩余价值。坦白说，我也曾经是人满为患的“大服”里的玩家，也曾经是九城服务器的“受害者”，当你们排队、卡副本、卡战场、卡技能、瞬移到各种奇怪的地方摔死，然后卡尸体无法复活的时候，我和你们的遭遇是一样的——我也很想把全部责任都推到九城身上，和所有受苦受难的玩家一样从服务质量一直咒骂到董事长的人品，但是我有一个原则：对抓到把柄的，“喷”起来绝不留情；但对于没掌握证据的，绝不栽赃陷害。

基本上，我的观点是：九城是被“栽赃陷害”的。

我的根据是什么呢？

1.到2007年4月3日，台服TBC才正式发行——相信所有玩家都能接受这一事实：TBC是需要汉化的，而汉化则意味着需要时间。无论是暴雪还是玩家都不希望看到九城为了降低成本提高效率而雇佣几个“临时工”用翻译软件做传说中造就无数黑历史的“机译”（想想“老奶奶踢牙”的黑历史吧）。最终，玩家公认上乘的国服汉化质量也算是“慢工出细活”的成果——而这一汉化和校对工作直到2007年6月6日才被宣布正式完成。

2.暴雪是如何销售TBC的？在欧洲、北美乃至全世界绝大多数地区，TBC的玩家必须为资料片购买一个额外的CD-Key——当然，不购买这个CD-Key并不会导致玩家无法进入游戏，但这会让玩家不能进入资料片的新地图：外域，同时等级仍然是以60而不是资料片的70为上限。这意味着什么？暴雪并不是把TBC当作一个游戏的资料片来进行更新，而是将其作为一个游戏来单独销售的。这在引进时会导致很多问题：一款“新游戏”和一款已经通过审批的游戏“资料片”是完全不同的两种东西，如果暴雪坚持收取这个CD-Key，只会导致TBC的审批流程将持续更长时间。而最终的结果是国服TBC没有收取这一CD-Key。可能会有玩家坚持认为这一措施是暴雪的主张而不是九城的，但我有必要提醒持这一观点的朋友：如果九城的目的真的是“最大限度榨取现有版本的剩余价值”，那么它所做的一定是说服暴雪收取CD-Key，将TBC作为单独游戏进行销售并引进国内，以此延长审批时间。

3.《魔兽世界》2.0作为游戏版本升级补丁不需要通过审批，为什么拖到6月28日才更新？针对九城的阴谋论中最有力的论据就是这个。但既然是要谈阴谋论，就不妨考虑得更全面一些：为什么台服在3月20日才正式更新2.0？为什么2.0版本在其他地区持续时间都是如此之短？答案是：暴雪对该版本并未进行严谨的测试。无论是在欧洲、北美等地区更新后立刻爆发的“无限刷钱”恶性Bug，还是后来国服玩家都频繁见识过的种种战场Bug——甚至包括国服3.0末期才大规模爆发的“萨满无限法术伤害”（俗称“比卡丘”）Bug，都可以验证这一点：暴雪从不考虑对资料片更新之前的临时过渡版本进行细致的DeBug工作，连暴雪自己都难以预料2.0版本到底存在多少Bug，也不知道这些隐藏的Bug一旦被玩家发现并利用会导致多么严重的后果。而暴雪显然又不愿意针对国服单独为这个早已成为历史的版本进行DeBug工作和种种修正，结果就是：国服最终更新的2.0补丁的版本号是2.1.0，其中已经整合了TBC中的绝大多数内容，只是在游戏中对资料片内容进行了屏蔽，并没有正式开放。该版本的稳定性与TBC正式版本于趋于一致，并远远高于2.0版本——即便如此，当时一心刷战场的玩家还是见识到了各种匪夷所思的Bug——其中最为严重的就是可能导致战场上两阵营参与人数严重失衡的Bug。

此外，还有一点不得不提：张帆在《大众软件》6月上旬刊中的《混乱之治》专题中所说的“TBC中广为人知的‘骷髅变僵尸，骨头上长肉’这一修改和玩家们普遍的想象不同——这不是游戏审读专家所提出的修改意见，而是九城方面主动提出要求进行的修改”这段话中存在一处硬伤：骷髅不是在TBC中变成僵尸的，这些变化在2.0版本中就已经发生了。而2.0版本——还不是资料片，仅仅作为一个升级补丁，甚至都不需要经过审批，当然无从谈起“审读专家提出的修改意见”。尽管为《魔兽世界》国服写下“骷髅变僵尸”这笔抹不掉的黑历史的主要原因是九城以“草木皆兵”的态度向暴雪反馈修改意见，但我还是要提醒一些被愤怒和偏见冲昏了头脑的玩家：“动手”把骷髅变成僵尸的不是九城，而是暴雪——九城没有权限对游戏的内容做出任何修改。如果你认为“骷髅变僵尸，骨头上长肉”这一修改方式过于粗暴，甚至堪称“脑残”（我也这么认为），或至少认为这很丑陋——那么在强烈谴责九城之余，也请别忘了这不仅仅是九城的责任，同时也是暴雪御用美工的作品。

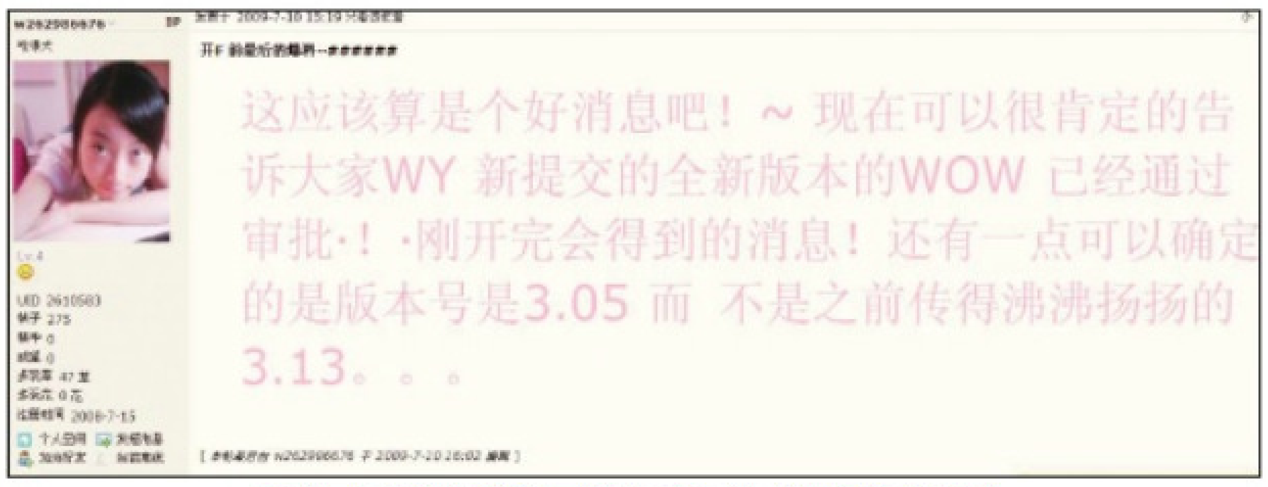
曾因成功预言“2.0”更新日期而的引起轰动的“为你而死舅舅”——他只猜到了开头，却没有猜到结局

谁是舅舅?

“你舅舅叫什么名字啊？”
“不知道。”
“他这工厂在什么地方？”
“不知道。”
“具体在哪个单位？”
“不知道。”
“全不知道你怎么找啊？”
“有一样我倒知道。”
“哦？哪一样你知道？”
“我舅舅……是男的。”

“到传达室我问去啦，我说同志，您查一查我舅舅是不是在您这公司工作啊……”
“你舅舅姓什么叫什么在哪个部门啊？”
“我都不知道啊。”
“你舅舅什么特点啊？”
“他有鼻子。”

——马季、唐杰忠 相声《找舅舅》



自称是“审批部门工作人员”的“公务员舅舅”

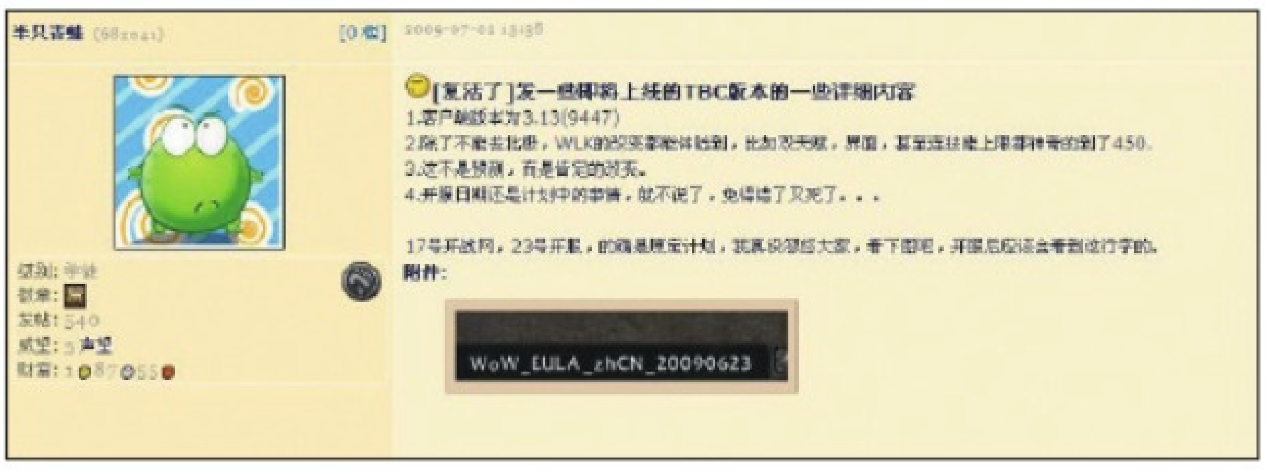
无论是自诩“业内”“知情人士”，或者虽然自己不是“业内”，也不“知情”，但声称自己有个“业内”“知情”的舅舅……当TBC已逐渐呈现疲软之势，而WLK在其他地区如火如荼之时，这些人又开始在眼巴巴盼望“国服开放WLK”消息的玩家们视野中频繁出现，“下周二开资料片”式的预言再次上演，预言中的日期一度从2009年年初延伸到4月中旬——直到突然发生的“代理权易主”事件给了这些“舅舅”一记响亮的耳光。

“舅舅”们不但不“业内”，不“知情”，而且在这一事实面前也纷纷表现得手足无措，语不成声——“预言”中的主语“9C的WLK”已不复存在，他们再次沉默了。

“舅舅”们到底是什么人呢？究竟是在怎样的心态下频频做出各种不靠谱的“预言”的呢？对这种表现乐此不疲的背后隐藏着何种动机?

直到这一时期，“舅舅”的行为模式还相当简单——他们只是以各种语气公布同样的预言罢了，只需要对他们的行为做些简单分析，就足以归纳清楚这些舅舅的身份和目的：

与“公务员舅舅”的出现相呼应的论坛投票调查



拥有众多“内部截图”，总能语出惊人的“青蛙舅舅”，尽管他的预言几乎从未应验，但每次出现都能引起一时轰动

1.“不明真相”的玩家，在以讹传讹的交流过程中误以为自己获得了某些“真相”，或仅仅是在胡思乱想中根据一些“线索”联想到另外一些完全不靠谱的事——但在无聊的等待过程中，这些“发现”是多么令人振奋啊，于是当时就觉得迫不及待，赶快唰唰抽出鼠标键盘，啪啪打字，将这一被期望为“广大网民朋友所喜闻乐见的消息”甚至是“捷报”的信息发表在论坛上与众人分享……当然，所得到的回应往往与所预期的目标相反。这类“舅舅”通常不会有意将自己渲染为“舅舅”，也不会吹嘘自己的“消息渠道”有多么可靠，而是通常以“我预感”“我发现”等方式来阐述自己的观点……这样“可爱”的玩家被称为“舅舅”实在是有“被冤枉”的嫌疑。

2.“起哄”的玩家，只是觉得做“舅舅”很好玩，很有“喜感”。想想看：自己随口编造些东西就会吸引一群人的关注，甚至引发热烈的讨论……而在网上，尤其是在论坛上，有什么比被关注和引起话题更能令人满意呢？觉得自己在这个论坛上的存在感很微弱怎么办？你可以试试去做“舅舅”，只要把话说通顺，按照严格的“断言开服日期、说明消息渠道、结尾抛下一句‘爱信不信’”的“舅舅文”标准格式发个帖，很快就能体验到前所未有的存在感了……当然，代价可能是引起和注意力成正比的反感，甚至可能导致引起管理员、版主的注意和反感——结果就是存在感从峰顶跌至谷底，彻底失去论坛ID。

3.论坛、网站的“策划”。一个以商业化为存在目的和形式的网站和论坛的生存能力和竞争力是以“流量”为标准的，流量是商业网站和论坛赖以谋生的血液，而网站和论坛又不能仅凭自己的力量制造血液并进行循环，生命只能靠网民的点击来维持——这只会产生很多影响，并不会导致很多问题：例如网站和论坛会因此加强自身内容的吸引力，还要坚持在内容质量上胜过同类，同时还要日益完善内容、加强专业性和及时性……健康的互联网机能也正是在这一竞争中逐渐实现的。但是，如果从寻找问题的角度来进行分析，就会发现问题和影响是同步的：为了吸引网民的眼球，不惜挑战低俗的尺度；为了完善内容，不惜纯粹依赖复制粘贴，甚至以侵权的剽窃行为造成严重的信息冗余……等等，而“舅舅”和与“舅舅”有关的话题会保持以一定的频率在论坛和网站上成为周期性的话题，正是为增加流量而策划的下作之举——原则？格调？水准？抱歉，这可是在其他同类网站、论坛上争取到数以万计的点击的主题！况且就算我这么做

舅舅是谁并不重要，舅舅说了什么也不重要——只要他是舅舅，这就够了

了，你又如何断言这是我一手策划的阴谋？你有证据么？网站和论坛的后台数据和计划方案又不是你能得知的秘密……

谁都能成为舅舅？

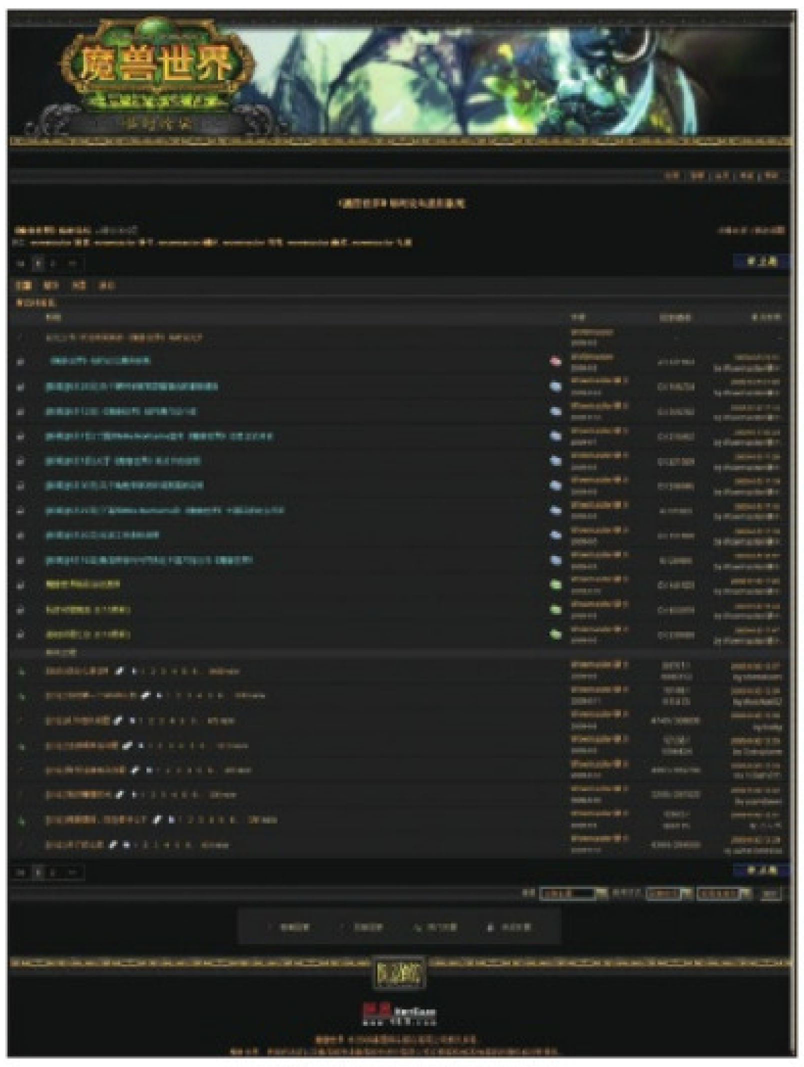
要具备一定的条件，首先说得……脑子聪明、口齿得伶俐、眼神得好……

让我看一件什么事情啊，我能看得那么清楚，分析得那么透彻……

——马季、唐杰忠 相声《找舅舅》

致《魔兽世界》中国玩家的公开信：我们很强力，请相信我们

首先，我不得不对网易在宣传中进行心理暗示的手段表示佩服：这一手段最早甚至可以追溯到5月27日丁磊和Mike Morhaime联名发表的《公开信》，信中那句“我们计划在2009年6月下旬开放第一批服务器，并在几周内开放其他全部服务器”非常像是一句承诺，但在不能兑现后又让人无法追究任何责任——因为这仅仅是“计划”，与后面的那句“我们决定”——真正的承诺是完全不同的。尽管6月下旬的第一个周二有大量玩家面对服务器未开放的事实感到“受了欺骗”，并涌入网易的《魔兽世界》临时论坛和网易研发、运营的《梦幻西游》中刷屏、刷版，谩骂谴责网易“失信”，但实际上就《公开信》的内容而言，网易完全有理有据：俗话说“计划赶不上变化”，网易之所以无法在6月下旬开放服务器，正是因为遭遇了“变化”——但能制定并公开这一计划，是因为网易是有这个实力的。



在遭受愤怒的玩家们的大规模攻击并崩溃之后，临时论坛删除了版面活动主题之外的全部帖子

将“网易有这个实力”的暗示传达出去，就是这封“公开信”的目的之一，事实证明网易所做的准备工作确实出色：仅仅是完成安装、调试服务器硬件设备这一工程，就足以算得上是了不起的壮举了——这一工程的工作量是十分惊人的。当然，事实也同样证明网易并不具有“计划”中那么强悍的实力：在“原计划开服”的6月下旬，网易仅仅完成了服务器硬件安装和设备的调试工作，数据的转移工作并未完成。

而此时的网易所面对的不仅仅是游戏数据转移方面的问题，同时还面对着一群已经“不耐烦”的玩家——如何平息玩家的愤怒（《魔兽世界》临时论坛在遭受大批玩家围攻后一度濒临崩溃，不但删除了除官方组织版面活动主题之外的全部帖子，甚至还将发帖间隔时间设置成了夸张的5400秒，同时，大批玩家涌入《梦幻西游》刷屏谩骂的行为也严重影响到了游戏的正常秩序），如何不让玩家对网易失望，如何不让网易在《魔兽世界》玩家群体中的口碑沦为“第二个九城”，如何不让这一玩家群体流失……这都是亟待解决的问题。

而事实证明网易确实漂亮地解决了这个问题……在舅舅们的帮助下。

“这不能怨我啊，怨我舅舅啊：明明包头市这地方相当大嘛他就告诉只有那么一点地方；明明这地方工厂很多嘛他却说只有一两个小厂子；明明这地方是个工业城市嘛他愣是说生活条件很苦，明明这地方……我生气啊！”

“你还记得那封信不记得了？明明包头市地方很大、工厂也很多，是个工业城市嘛，我舅舅写这封信偏偏说地方不大、生活条件相当苦，这不是胡说八道吗？”

——马季、唐杰忠 相声《找舅舅》

从网易接手《魔兽世界》代理权开始，“舅舅”的马甲便不是人人都能穿得上的了。“舅舅”们所发布的信息越来越专业化、表现越来越“业内”、显得越来越“知情”……但与过去的“舅舅”唯一的共同点是：他们仍然是“舅舅”———个身份不明、信息渠道不明、目的不明的群体。是的，任何人都可以进行猜测，但除了“舅舅”们故意展示出的信息之外，没人能掌握其他任何足以证明自己猜测的有力证据。

考虑到这些事情毕竟关系到商业利益，而任何猜疑都可能构成诽谤，笔者在这里不对“舅舅”的身份做出任何猜测，只阐述“舅舅”在这一时期所起到的作用。

1.“舅舅”仍然只做出同样的预言：开服日期（包括在6月30日晚战网开放之前对战网开放日期做出的预言）。

2.“舅舅”为证明自己预言的可靠程度，所出示的证据比以往空洞地对自己“信息渠道”的简要说明更有说服力：甚至放出了游戏的3.1.3版本截图——只能从游戏测试人员处得到的截图，而这些信息一般是严格保密的，除了故意泄露或黑客入侵，外界几乎不可能得到。

3.甚至出现了身份公开的“舅舅”——例如178.com的CEO张云帆先生，使用ID“sun”在“艾泽拉斯国家地理”论坛中时不时公布一些真正的“内部消息”，例如开服后玩家将获得特殊宠物奖励、战网通行证详细信息、收费模式等等。考虑到178.com与网易的商业合作关系并不是秘密（例如双方联合举办各种活动等等），这并不是什么值得谴责或猜疑的事。“sun”这一ID被称为“舅舅”属于论坛的语言习惯，实际上仅是因为“身份公开”，就已经算不上是“舅舅”的行为了。

这些作用的效果非常显著：周期性地给玩家“打气”“吃定心丸”、平息玩家的怒火、淡化玩家对运营商的不信任感、转移玩家的注意力——但仍确保玩家所关注的话题以《魔兽世界》为中心……可以说：如果是玩家自发的行为造就了这一成果，那么真可谓是网易之幸；就算是网易的“公关”所为，其效果也相当值得肯定。无论是在何种情况

愤怒的玩家涌入网易研发运营的网络游戏《梦幻西游》中刷屏谩骂，曾一度导致游戏无法正常登录

下，“舅舅”的出色表现都充分弥补了“官方宣传”的不足：有些话是站在官方立场上无论如何也不能说出口的，而不会被追究责任、不会给信誉带来损失、不会给企业经营带来负作用的“舅舅”，则成为最安全、无成本、高效率的宣传手段。

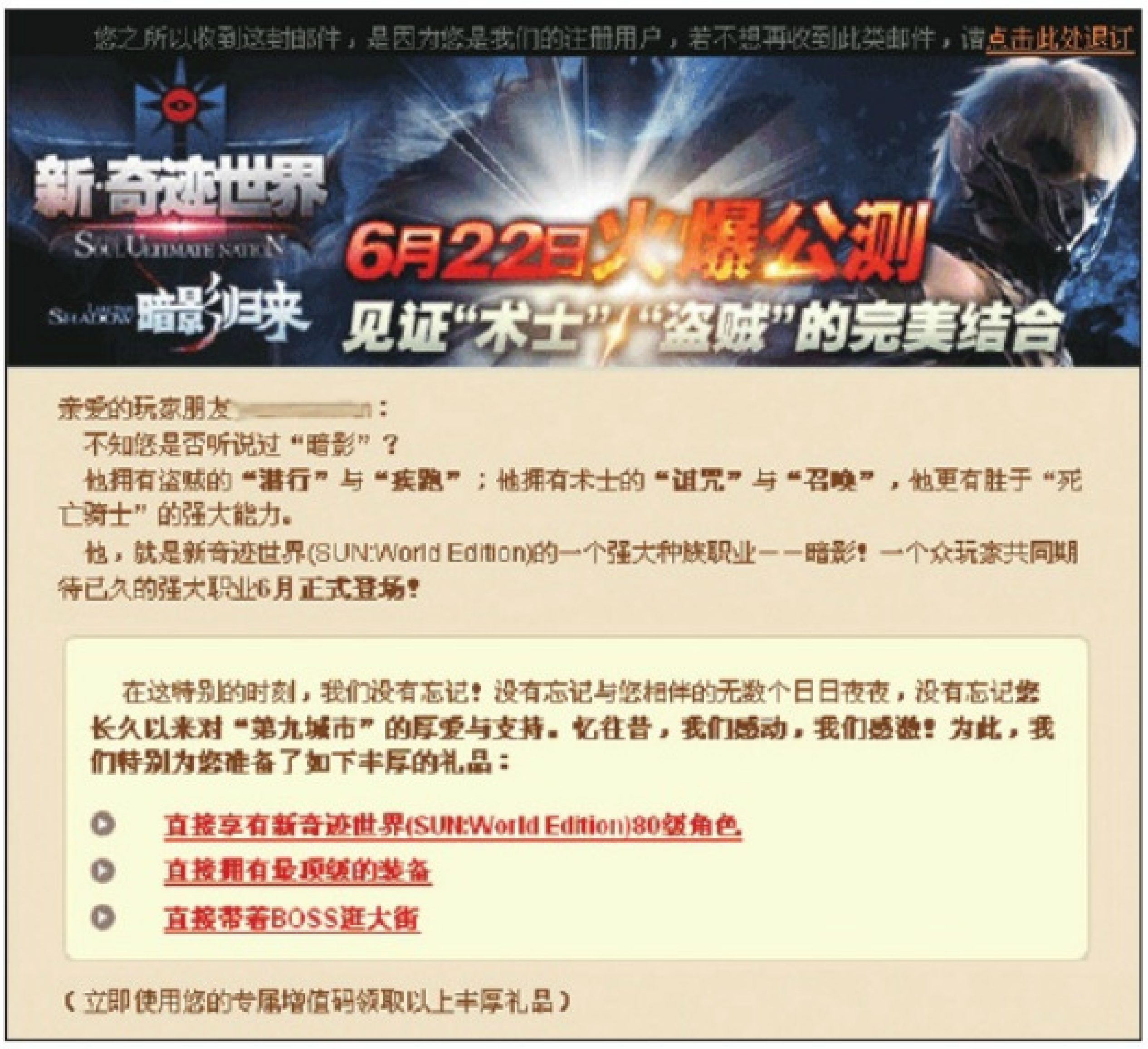
但其中存在例外：所谓“过犹不及”，在这些行为所起到的效果与副作用同样显著，网易成功让玩家在相当长一段时间内忽视了自己“尚未完成游戏数据转移”这一事实，但却几乎在不经意间把责任全部推到了审批和主管部门上。

直到7月16日，网易才正式在官网上发表公告，表示“全部技术准备工作现已结束，所有的角色数据已被转换到新的服务器”。

而在此之前，网上人云亦云的观点早已广为流传，并且”再一次可以“概括为一句话”：国服代理权转移、服务器停机后，之所以迟迟没有开放，原因是“卡审批”。

是的，“卡审批”。只要你有空闲时间翻阅论坛上的相关讨论或网站上的相关评论，会发现参与到其中的玩家观点统一程度令人吃惊：围绕着“卡审批”三个字，玩家的观点可以细分为3种：

1.针对九城的阴谋论：在2008年1月16日举办的2007年度中国游戏产业年会的开幕大会上，新闻出版总署寇晓伟副司长就中国企业和外国企业在游戏代理合作中产生的纠纷曾明确表态：如果国外企业恶意挑起与中国网游企业的纠纷，外方企业产品将被禁止引入中国，直到问题解决。任何企业，不论中外，在中国经营必须遵守中国的法律。中国企业的合法权益要依法得到维护，这是管理部门的职责。寇司长同时表示：凡是在合作中，由于外方的原因损害了中国企业合法利益的，一旦被中国企业正式提起诉讼、仲裁的外国企业，其产品一律暂停审批、引进，直到问题得到妥善解决。由于一些媒体在报导中甚至使用了“九城三次起诉暴雪 决心让审批停止置魔兽于死地”如此具有暗示性（几乎已经不能



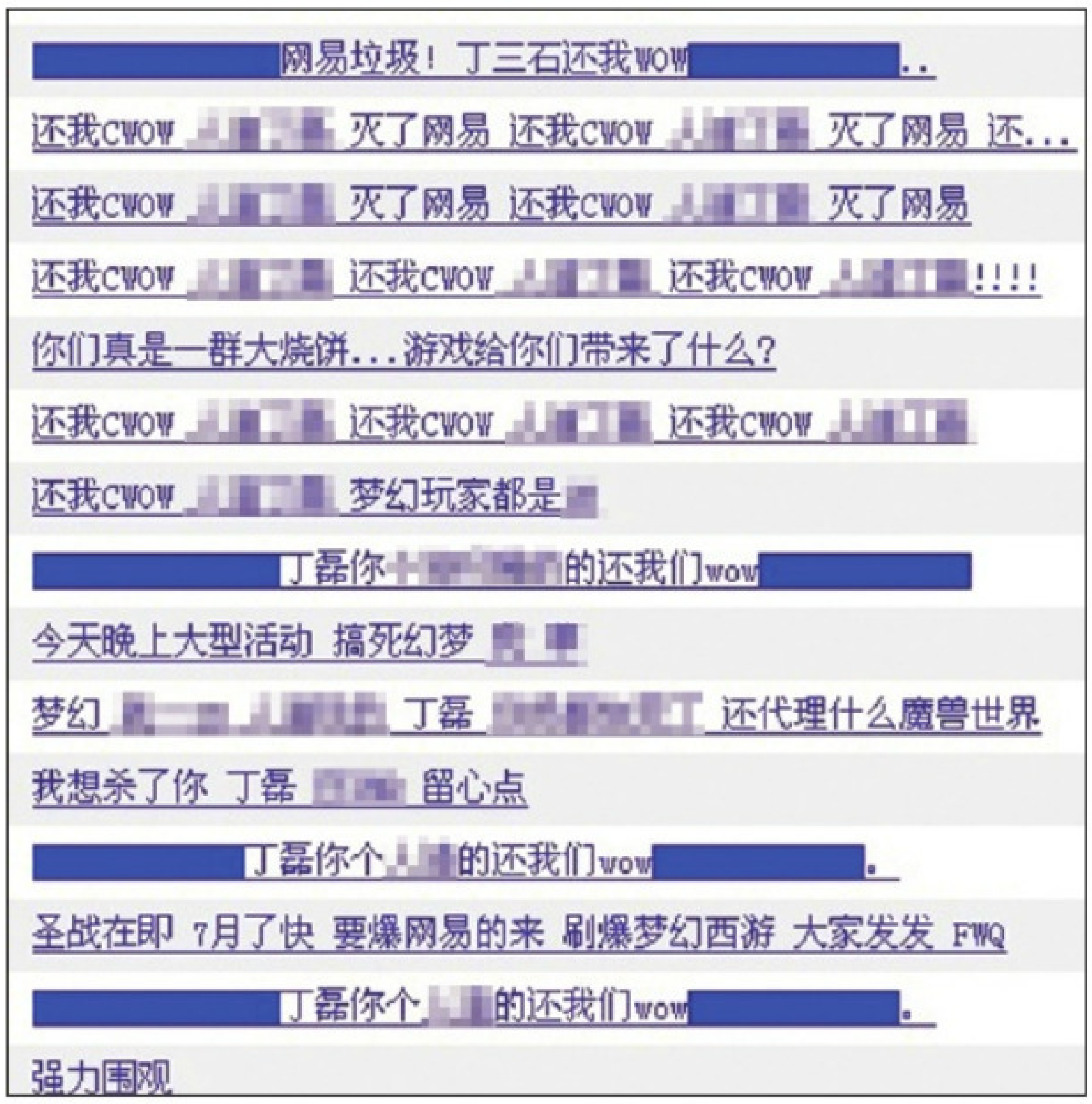
九城在失去《魔兽世界》国服代理权后的种种表现确实令人感到尴尬

算是“暗示”了）的标题，导致部分玩家对“九城起诉暴雪导致审批过程受阻/停止”的说法信以为真——而事实上九城起诉暴雪的案件已因暴雪提出“管辖权异议”而取消开庭，也没有任何迹象表明审批过程因此而暂停或终止。九城是否真的是带着“置《魔兽世界》于死地”的恶意针对暴雪提起了一系列诉讼？带着对九城恶劣印象的玩家不会去试图求证，更不会轻易放弃任何一个诟病和诅咒九城的机会：在这一“事实”面前，九城被描述为喊着“我得不到的谁也别想得到”，损人不利己，以损害所有《魔兽世界》国服玩家的利益为代价攻击竞争对手的“罪人”。对此我不做判断，只能说：如果这就是九城阴谋的话，为实现这一阴谋而完全牺牲企业形象的代价未免太大了，需要付出如此之大代价才能实现的阴谋从一开始就可算是“失策”了。

2.针对网易“公关不力”的谴责：“通不过审批等同于公关不力”——而“公关”一词则被狭隘地解释为“行贿”“走后门”……但到底什么是公关呢？如果你认为思考并不是件多余的事情，不妨考虑一下“公关”一词意味着什么：和主管部门的联络和沟通，与主管部门的相互配合——公关在任何一个市场经济国家的商业行为中都是不可缺少的环节，就算是在一些人心目中作为“自由”标志的美国，在大型企业并购案或是重大商业行为背后也有专门的公关部门负责商家与主管部门或参议员的信息沟通。而网易在得到《魔兽世界》国服代理权前后都做到了哪些呢？当网易为获得代理权而展开的一系列谈判进行了细致的保密工作，最终为给业界带来的一声震撼惊雷而自鸣得意的时候，是否留意到了主管部门对此也毫不知情呢？在商战中与同为民族企业的九城互以明枪暗箭大打出手，大伤和气，任由企业关系由“棋逢对手式的竞争”恶化为“势不两立的敌对”，却完全

案号	原告/上诉人	被告/被上诉人	案由	开庭信息	审判长	所处阶段
(2009)沪一中民五(知)初字第131号	九城股份有限公司（The9 Limited)等	暴雪娱乐股份有限公司(Blizzard Entertainment, Inc.)等	计算机软件著作权许可使用合同纠纷	2009年8月6日 09:00 第三十五法庭(十楼)	刘军华	排期
(2009)沪一中民五(知)初字第125号	上海第九城市信息技术有限公司等	暴雪娱乐公司(Blizzard Entertainment, Inc.)	侵犯计算机软件著作权纠纷	2009年7月15日 09:00 第三十五法庭(十楼)	刘军华	开庭
(2009)沪一中民五(知)初字第123号	上海第九城市信息技术有限公司	暴雪软件开发(上海)有限公司等	商业诋毁纠纷	2009年7月8日 14:00 第三十五法庭(十楼)	刘军华	开庭

暴雪面对九城的起诉频频提出的“管辖权异议”在商业诉讼中相当常见，但这并不意味着案件的终结。暴雪的真实目的是什么？我们不得而知



百度“网易吧”的帖子标题大多如此，任何人站在网易的立场上，都会希望把玩家的怒火转　移到其他目标上

“GM是我兄弟”也有继舅舅后成为一个新系列的潜力

不接受主管部门调解的态度体现出了什么呢？在6月8日得到代理权后立刻宣布“计划6月23号开服”，完全暴露出对主管部门审批流程和相关规定的无知，又意味着什么呢？在这种情况下宣称“与政府有关部门积极配合，争取早日完成所有相关流程”的话语真的有说服力么？

3.针对审批、主管部门的谴责：人云亦云现象最为严重的就是这一说法，无论是何种原因所致，最终的结果都是“卡审批”。尽管自停服后除了“喷九城”“喷网易”之外也一直有这样的声音，但这一声音得到广泛认可、成为主流，还是在一篇声称“《魔兽世界》开服每推迟一天，网易就将损失422万元收入”的新闻广为传播之后，这篇“新闻”堪称是《魔兽世界》游戏中“猎人”这一职业“误导”技能的教材：对目标施放后，将自己造成的仇恨完全转移到目标上。一个奇怪的“知情人士”在该新闻中“表示”了如下内容：

（1）“实际上网易早已在暴雪的配合下完成了所有开通服务器的准备，但现在的问题是国家新闻出版总署对《魔兽世界》重新审批的回复一直没有下来。”

（2）“对比起焦急的玩家来说，网易公司更加着急。每推迟一天开服，对网易来说都是真金白银的损失。”

（3）“如果以6月8日北京市新闻出版局上报新闻出版总署计算，29日将是新闻出版总署做出批复的最后时限。”

（4）“无论批准或不批准，新闻出版总署都将给出一个明确的答复。但现在有迹象显示，《魔兽世界》的审批已经暂停，因此也就不存在所谓批准或者不批准的说法。”

该“知情人士”是我见过的表现最出色的“舅舅”：早在6月29日，在网易宣布“硬件和系统的调试工作全部完成”，同时对“游戏数据转移进度”只字不提的情况下，他就以“舅舅”的身份替网易宣布“完成了所有开通服务器的准备”，甚至在对审批流程和相关规定几乎一无所知的情况下对新闻出版总署给出了一个“最后时限”。

当然，尽管漏洞百出，该“舅舅”还是圆满完成了任务——从此，没有玩家会在意新闻出版总署在具体执行中适用的规定是根据《出版管理条例》和《互联网出版管理暂行规定》制定的《出版境外著作权人授权的互联网游戏作品审批》的审批办法，没有玩家会关心其中对“许可期限”明确规定为“自受理申请之日起80日内”……当然，也没有玩家会注意到自己已经按照该“舅舅”的“误导”技能将仇恨完全转移到了另一个目标上——在网易连游戏数据转移工作都没有完成的时候。

很多商家都从《魔兽世界》停服中受益——尽可能分流数量高达“500万”的玩家成为了广告宣传的目标

178.com与网易合作组织策划的线上活动得到了众多玩家的响应

发表于 2009-3-31 10:57 只看该作者

WLK转给网易了

大家准备在网易继续WLK之旅。

立此存照，以便日后验证。

某网游门户网站内部论坛早在今年3月底就公布了国服代理权易主的消息——但“舅舅”是不可能公布这些信息的

你不应该成为舅舅

■舅舅

“人名册上有相片啊，我临来的时候我母亲给我一张我舅舅的相片，两张一对不就对上了嘛……但我整对了一上午一个也没对上来——根本没我舅舅那模样的呀。”

“哦，你舅舅那照片什么模样啊？”

“就是我姥姥抱着他提着花兜兜。”

——马季、唐杰忠 相声《找舅舅》

当这篇专题还停留在提纲阶段的时候，张帆表示想让我写一篇《舅舅指南》，我答应了他，同时表示只要三句话就够了，难以构成“指南”的规模。那三句话是这样的：

1.找一本日历，标出每个月所有的周二所对应的日期。

2.找一个论坛，随机挑选出标记的日子按格式发帖。

3.自己是在“玩”，所以别对自己的行为或其他人对自己行为的反应而认真。

我所理解的，和我所能接受的“舅舅”，仅仅是张帆在前文中所归纳的“不明真相的玩家”和“起哄的玩家”——对于那些网站、论坛利用炒作吸引点击的，我称之为“托”，对于那些行为更可疑的，我称之为“枪”。

这些年来，围绕着《魔兽世界》所展开的一些现象让我产生了很不妙的感觉：一些东西都变质了，甚至包括玩家的心灵。

我总以为——也总希望，玩家是最单纯的，我自己之所以这么热衷于游戏，就是因为游戏能让我感觉到自己回到了单纯的童年——比如当我在《魔兽世界》里打出一件紫装，或是在《暗黑破坏神》里打出一件暗金装备的时候：这些东西值什么呢？一件紫装不过能卖多少金币，而“暗黑”单机游戏中的稀有装备可以随便修改出来……但是得到这些东西的时候，我能感到非常开心，就好像是在五六岁时的酷暑中吃到了一根奢侈的冰棍，或是小时候突然发现家里买了整整一箱汽水。这些东西值什么呢？什么都不“值”——因为没有什么能与之等价换算。而虚拟的游戏相对于总难免要质问“值不值”的现实而言，其价值的独特和卓越正体现于此。

我相信绝大多数玩家都能带着这种心态生活在游戏之中，但如果玩家能够带着寻求安宁、慰藉、幸福、成就等单纯目的投入游戏的话，那么在游戏之外真的不应该发生种种扭曲的事情：诅咒、歧视、谩骂、猜忌、制造阴谋、相互倾轧……这些东西就应该留给奸商、政客、暴徒、野心家们去搞嘛。我原本不认为游戏能让人表现得如此……但是，并不是所有生活在游戏中的人都能算是单纯的“玩家”。我见识过游戏中的奸商、政客、暴徒、野心家……在单机游戏中，这些不过是NPC，但在网络游戏中，他们都是活生生的人。

一些人在游戏中寻求发泄，以战胜、征服其他人为目标，寻求的却不是虚拟世界中的荣誉，而是现实中的优越感，在现实中，他们会表示“除了我玩的游戏，其他的都是垃圾”，带着这种心态，他们以“符合论点”为标准寻找论据，在证明自己的绝对正确之时，也紧紧蒙住了自己的眼睛——我相信玩家们也见识过这样的人，也相信玩家们不会成为这样的人。

一些人在游戏中寻求刺激，感官方面无止境的欲求还延续到了现实之中，所追求的不仅仅是逼真的视觉效果，甚至还包括肢体冲突，将欲望化为力量，他们在双手与键盘剧烈的冲突中体验快感——看到无尽的诅咒与谩骂顺着微弱的电流从键盘的电路之间蔓延到网络空间中的各个点、线、面上，用自己的恶劣的情绪污染视野中的一切，不顾自己也因此变得污浊不堪——我相信玩家们见识过这样的污浊，也相信玩家们不会制造这样的污浊。

一些人将游戏作为谋生的工具，眼中只能容下数据——今天赚了多少，明天又可能赚多少？游戏提供的不是游戏世界中的体验，而是现实世界中的收入、财报、股票、吸引人们进行消费的工具和噱头，战胜商业竞争对手的武器……我说不出这样的人在社会身份认同之外与“金币民工”有什么区别……我相信：没有一个玩家的梦想会是在面对游戏时持有这样的心态，游戏永远不会成为玩家谋生的工具。

总有一些人难以成为玩家：他们在游戏中和现实中的表现几乎是同样的。我希望我能有底气说出“玩家是最单纯的群体：他们只希望把游戏顺利地玩下去”这句话，而不希望听到“在游戏之外玩得比玩游戏更痛快”——每次在网上看到那些语无伦次、充满污言秽语，仿佛发言者能够连续几个小时、几天、几个月、几年保持“憎恨”或“愤怒”状态的发言的时候，我都会感到恐慌，每当看到一些人为了不同游戏和对游戏的不同见解而相互诋毁、攻击、歧视的时候，我都会觉得焦虑——现实中的这些事本身可能构成了一种带有游戏性质的行为，但这些却是发生在游戏之外的——参与者未必能意识到自己是一个“玩家”，未必能意识到自己正在参与一场只有获胜者才能得到奖励的游戏，但是却必然会导致现实中的伤害——无论是有意针对目标造成的，还是不经意间对自己造成的。

进行咒骂能够成为一个玩家么？

参与欺骗能够成为一个玩家么？

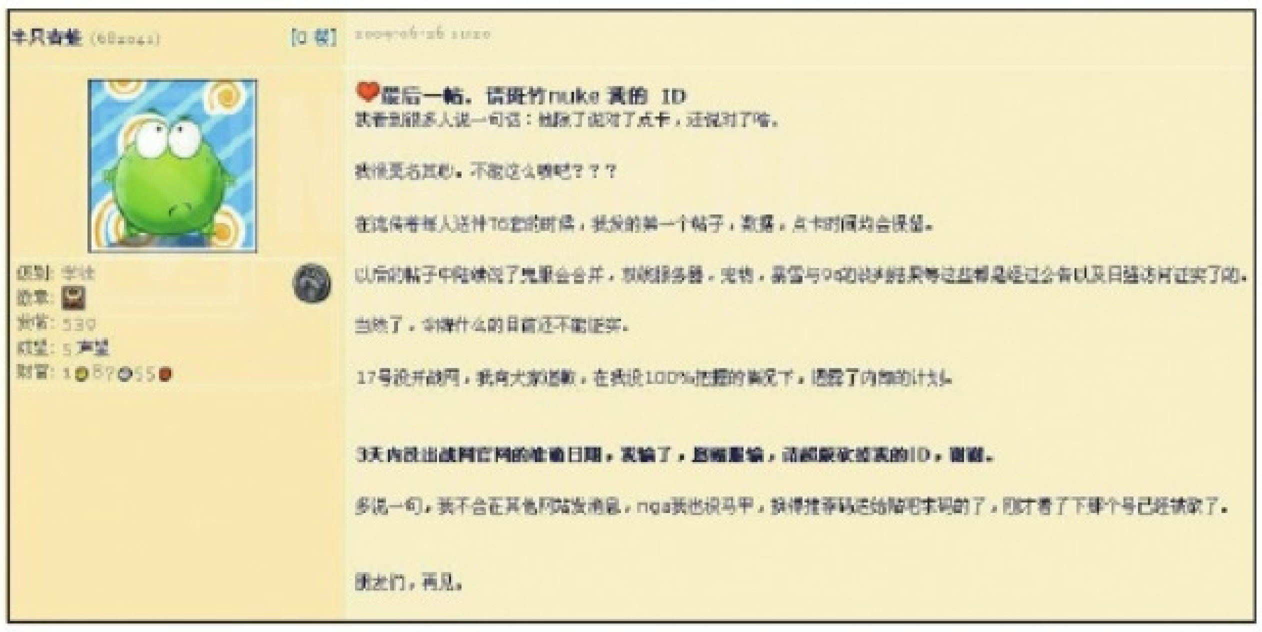
通过炫耀能够成为一个玩家么？

归根到底，通过一切行为——包括参与到游戏中，人们所希望得到的都是一种满足感：长远的或短期内的，长久持续的或短暂的……但同时也包括常态的和病态的。

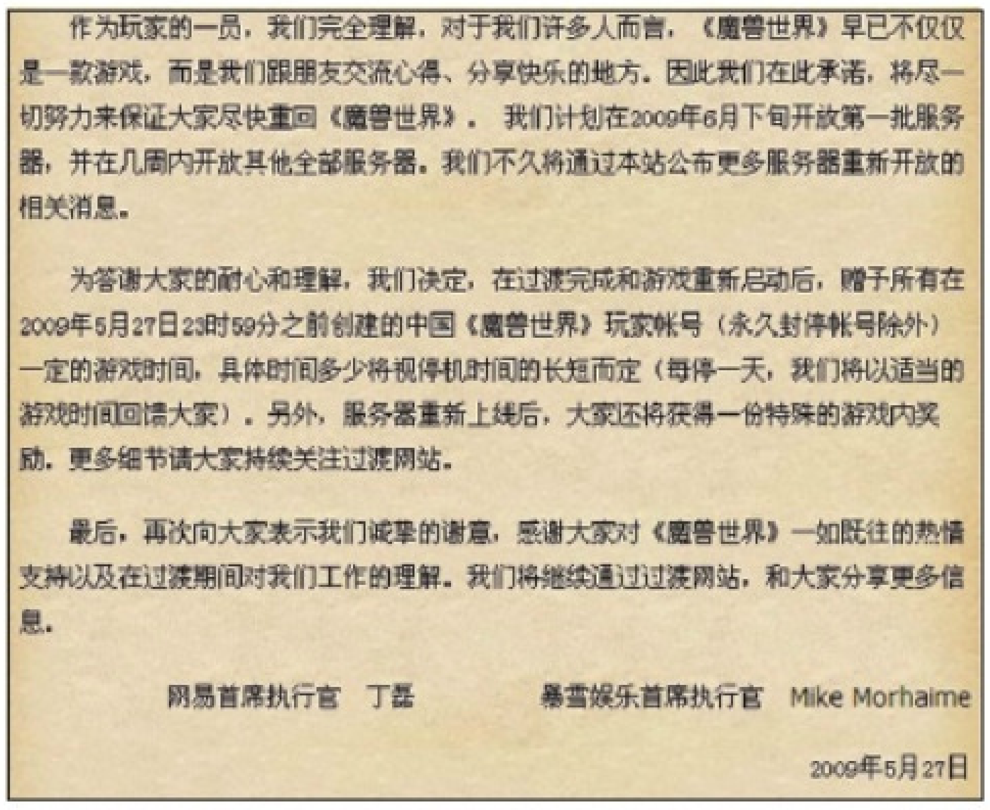
提倡“健康游戏”并不是一句可笑的口号：如果你认为游戏这一行为是正当的，就有必要以行动来维护这一正当性，尤其是当游戏因偏见而被丑化、而引起敌意的时候，玩家更应承担起“为游戏正名”的责任，而首先要做的，就是不要让自己陷入病态——不加思考的简单思维、不加理智的粗暴行为等等不但无法维护自己热爱的游戏，反而会损害到游戏和玩家的整体形象——如果你所希望的并不是毁了这一切：毁灭游戏的环境、其他玩家乃至整个游戏，就请带着健全的身心和单纯的愿望生活在游戏里。

我也想早点以“玩家”的身份回到这个地方

如果你想成为舅舅……



相对于这些论坛上这些舅舅，我们更有把握，甚至都不需要下赌注



作为玩家的一员，我们完全理解，对于我们许多人而言，《魔兽世界》早已不仅仅是一款游戏，而是我们跟朋友交流心得、分享快乐的地方。因此我们在此承诺，将尽一切努力来保证大家尽快重回《魔兽世界》。我们计划在2009年6月下旬开放第一批服务器，并在几周内开放其他全部服务器。我们不久将通过本站公布更多服务器重新开放的相关消息。

为答谢大家的耐心和理解，我们决定，在过渡完成和游戏重新启动后，赠予所有在2009年5月27日23时59分之前创建的中国《魔兽世界》玩家帐号（永久封停帐号除外）一定的游戏时间，具体时间多少将视停机时间的长短而定（每停一天，我们将以适当的游戏时间回馈大家）。另外，服务器重新上线后，大家还将获得一份特殊的游戏内奖励。更多细节请大家持续关注过渡网站。

最后，再次向大家表示我们诚挚的谢意，感谢大家对《魔兽世界》一如既往的热情支持以及在过渡期间对我们工作的理解。我们将继续通过过渡网站，和大家分享更多信息。

网易首席执行官 丁磊　　暴雪娱乐首席执行官 Mike Morhaime

2009年5月27日

在漫长的服务器停机后，网易将如何兑现"赠予玩家游戏时间"这一承诺呢？网易是否如他们所声称那般值得信任呢？

最后这段是两位不愿透露身份的作者根据对方掌握的信息（其中的一个至少能算是半个"业内人士"，另一个则不愧"知情人士"之称）共同编写的一段"舅舅"式预言——对这二人而言幸运的是：当你在看到这期杂志后，这个预言很可能还没到可以被证实或证伪的时候；而对你而言不幸的是：只要这个预言还没被证实或证伪，你就仍然看不到国服TBC 3.1.3版本通过审批、正式开放的消息。

1.据知情人士透露，主管部门的审批工作进展并不顺利：网易送审的版本由于并不是之前九城运营时期的的3.0版，而是增加了许多新内容的3.1.3版，审读工作的复杂程度与之前审读TBC不相上下。

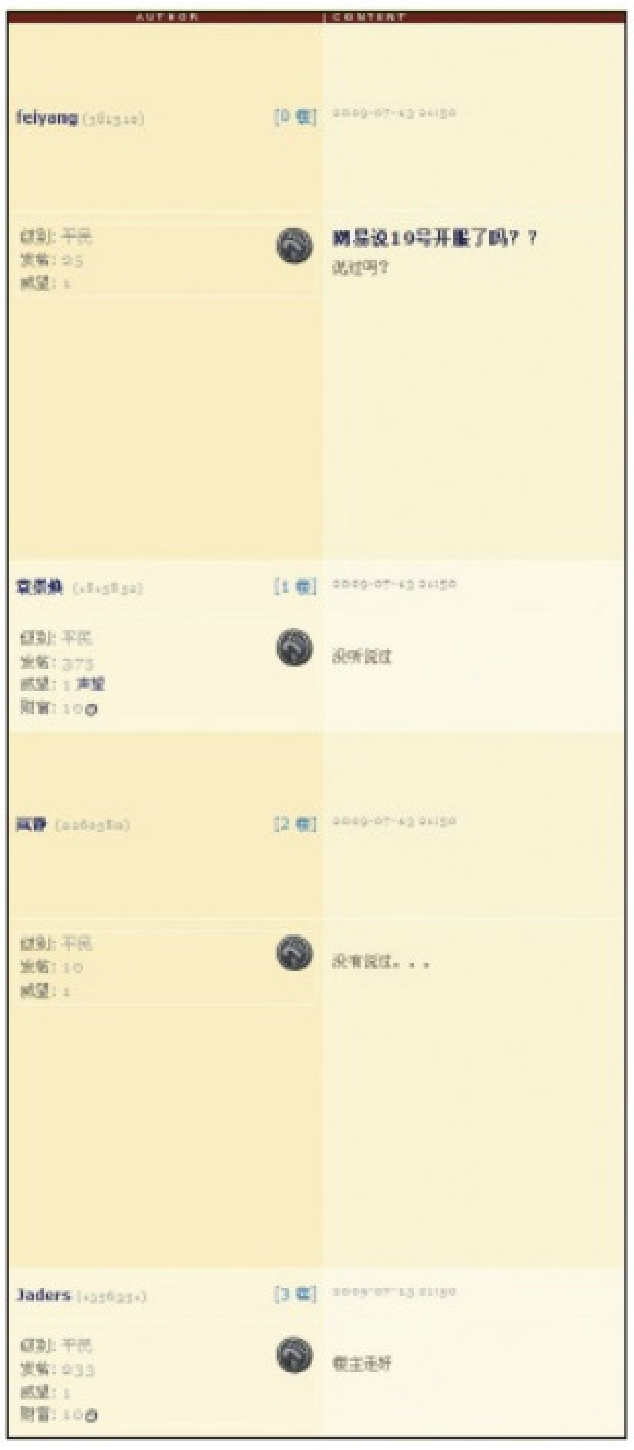
2.据悉，主管部门正在逐渐明确网络游戏审批过程中的种种硬性指标，对游戏中可能出现的残肢断臂、血液喷溅等表现效果的审查要求将更为严格。而众所周知，《魔兽世界》中的一些技能，例如战士职业的"撕裂"和盗贼的"绞喉"可能导致逼真的血液喷溅效果（同时包括音效和画面表现效果），因此很有可能导致无法一次性通过审批。

3.无法一次性通过审批，就意味着需要根据审读专家的反馈意见对游戏内容进行修改，并再次提交送审，而第二次审批的效率将由网易是否配合主管部门、暴雪是否配合网易、三方是否能够顺利协调而决定。

4.请翻开2009年9、10月份两个月的月历，随机选择一个你觉得顺眼的周二。根据在这里所掌握的信息做"舅舅"的成功率要远远高于其他地方的"别有用心舅舅"或"草台班子舅舅"。

5."还是那句话，爱信不信。"

6."已有之事，后必再有。已行之事，后必再行。"无论是作为工具还是作为话题，"舅舅"早已成为了《魔兽世界》国服的标志之一。我们不会是最后的"舅舅"，也不会是最后一次做"舅舅"。当然，身为"舅舅"，我们已经预见到了这些"预言"会引来何种回应：仍然是喷九城的、喷网易的、喷审批的，喷这本杂志、喷这个专题……还有喷身为"舅舅"的我们自己的……说实话，作为连身份都不敢公布的人，我们觉得自己受到怎样的谴责都不为过。但请读者三思："喷"这一行为并不会让目标丑态毕露——如果被"喷"的目标真的暴露出了丑态，那么无须"喷"，那丑态也会为众人所不齿。如果目标没有暴露丑态，那么"喷"的行为只会让做出这一行为的人暴露出丑态。



只要一天没开服、一天没开WLK，玩家的猜测就不会停止

最后，在此专题结尾，将相声《找舅舅》的最后一段赠与各位：

"当时我就问他啦：舅舅你怎么给我写的这封信啊？我舅舅说'我没给你写过信啊'。"

"当时我拿着信给我舅舅一看，我舅舅也乐了。"

"哦，这封信不是你舅舅写的？"

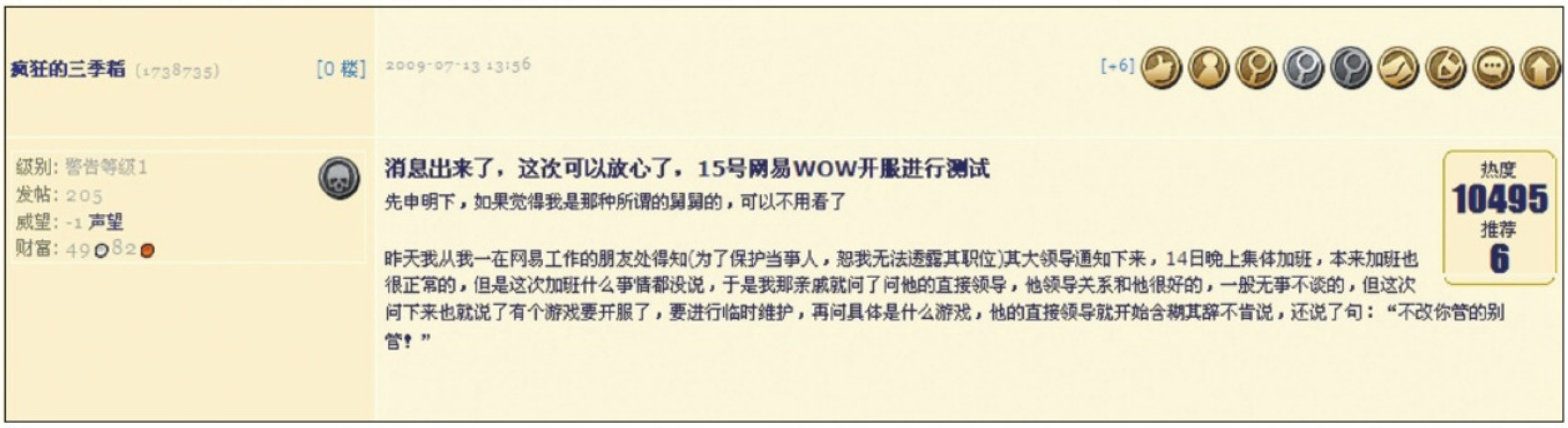
"是我舅舅写的。"

"那乐什么呢？"

"他不是今年写的。"

"哪年写的？"

"日本投降那年。"



但是，请记住：舅舅之所以是舅舅，就是因为他们所能做的仅仅是预言罢了——而我们也不过如此

在硝烟与弹痕之外
——漫谈主视角射击游戏的精妙设计（下）

■策划 本刊编辑部
执笔 辰烽

前面的废话

《在硝烟与弹痕之外——漫谈主视角射击游戏的精妙设计》这是一个很有文学色彩的标题，如今恐怕只有平面媒体的文字编辑还能有这般闲情雅致来给文章取个这样的名字。当然，你不必因这个标题而联想记者组的同人会一本正经地对同事或作者文绉绉地说：“下期你来帮助写一篇专题好么？名字我们已经拟好，叫《在硝烟与弹痕之外——漫谈主视角射击游戏的精妙设计》，主题思想是……文字要求……字数限制……交稿时间……多谢帮忙！”现实往往是残酷的，而我的真实遭遇大概是这样的：想象一下，在你安心工作的时候，一个黑影突然从天而降，大吼一声，“这期专题你来搞，明天交稿！”于是你欲哭无泪，只能哀求：“大爷，行行好，不知您要多少字。看在我上期刚写完2万字的文章，下期还要做责编，求您宽限两日……若能将专题名字赐上，更是感恩不尽。”“一万两千字，一个字也不能少，后天我来取稿，名字就叫《枪！枪！枪！》！”

《枪！枪！枪！》其实就是这篇专题真正的名字，或者说是它的最初的代号。大软的专题在成稿之前往往都有一个代号，直到文稿全部完成，付诸排版的时候，才由众人精心思考出一个好听或难听的名字，放置在一堆密密麻麻的文字之前。这颇有些类似解放初期，农村小孩在上学之前往往都叫什么铁蛋、狗剩之类，直至步入学堂，才由先生给起一个学名，当然很多也就是“建国”“援朝”一类。

我是很喜欢“枪枪枪”这个代号的：朗朗上口、切中要害，布置专题的人不用过多地解释，三个字出口，文章的中心含义已经表达清楚，接下来就是作者的自由发挥。于是乎上期的生铁和张帆二人，与本期的本人，就将这3个同样的字自由发挥成了完全不同的两篇文章，如果风格差异一时让人难以接受，在此也只能请大家原谅了。

我很喜欢枪。从我记事开始，印象最深的玩具就是两把“盒子枪”，当年我甚至还曾拥有过一条真正的武装带。童年时腰插两把盒子枪在胡同里横行的样子，要比如今穿着耐克纪念版运动鞋、滑着滑板车穿街而过“牛“得多。如今回想起来，好在那两把枪已经遗失，不然单凭那两支枪大小在真枪的1/2以内，还能发射子弹的特点，恐怕难逃作为“仿真枪”遭没收的厄运了。童年我看了很多的革命战争题材电影（当时其他的电影题材却罕见），印象中“枪”的形象完全被锁定在了上世纪40～60年代的轮廓中不能自拔。于是，无论国际风云如何变幻，我自岿然不动：什么光枪、电子炮，一概不看！什么Quake3，一概不玩！尽管在夜深人静、扪心自问时，我会感到有些自卑：其实我也不是不想看、不想玩，我只是理解不了。我还活在机械的时代，那个时代。

绘制有AK的莫桑比克国旗

有人说游戏里面有政治，我冒着挨板砖的威胁也要说，我很承认这句话。在我的记忆里，在我记忆的那个年代，AK是一把多么神圣的枪，可以说谁拿着AK，谁就是革命的代表，民族解放运动的代表，反对殖民主义、反对帝国主义的代表。以至于莫桑比克甚至把它画在了自己的国旗之上。不想风云变幻，现如今AK几乎被妖魔化成了恐怖主义的代名词，谁拿着AK，谁就是恐怖分子，就是被唾弃的流氓。而那把当年在我们看来只有帝国主义反动派才使的臭哄哄的烂枪M16（后来的M4），反而成为了正义的代表。你说帝国主义反动派靠什么办到的呢？不能不说游戏的作用居功至伟，比如最具代表性的CS。我想用不了多久，就会有小孩指着某国的国旗发问：这是个恐怖分子的国家吧？

这个话题先放上一段，言归正传，我们还是来说说我的游戏我的枪吧。

从游戏到枪枪枪

要说主视角射击游戏，就不能不提它的开山之作，可能很多人都坚定的认为这个桂冠非id Software公司1992年推出的“Wolfenstein 3D”（我们一般简称Wolf3D）莫属，但事实上在它发售前的几个月，Origin公司就已经推出了一款主视角射击游戏——“Ultima Underworld”，从技术上说这款游戏的引擎比起Wolfenstein 3D有过之而无不及。因为在“Ultima Underworld”中地形已经被赋予了高度的概念，能区分出不同的层次，玩家甚至可以在游戏中跳跃，抬头低头，这些特性在当年的Wolfenstein 3D中都还无法做到。但是，人们记下的却是技术上稍差一些的“Wolfenstein 3D”，也许我们能找出很多理由，但我始终认为剧情，特别是二战的剧情背景使它被玩家牢牢记住，毕竟在狼堡中刺杀希特勒总要比在地下世界中创世纪更符合中国人的口味。而在Wolfenstein 3D中枪械的使用与选择已经十分重要，制作人没有随意画上一把人们思维中的手枪（一般是勃朗宁系列式样的），而是在当年技术条件下的粗糙画面上，绘制出了经典的德军鲁格P08手枪。这点让我非常感动，直到今天。

但是随后在我的眼里3D Realms开始步入歧途，放着好好的二战题材路线不走，搞起了妖魔鬼怪，以至于弄出永远的“永远的毁灭公爵”也就不足为怪了。直到2002年，《荣誉勋章——联合袭击》的在电脑上登陆，可以说它再次引领了二战题材的主视角射击游戏，甚至有人夸张的认为它是走真实路线的二战FPS游戏的始祖。特别是它与同档期的电影《兄弟连》相呼应，让全世界的人都不仅知道了他们美国人在奥马哈的巨大牺牲，还让你亲身感受了他们的英勇不凡。虽然这种英勇与牺牲是第二次世界大战中反法西斯盟国所共同的经历与功勋，但60年后因为你没有好莱坞，没有EA，所以这样的勋章只能挂在美国大兵的身上了。之后二战类主视角射击游戏如雨后春笋不断涌现，《使命召唤》系列、《战火兄弟连》系列、《战地1942》等等大作，在一次又一次演绎了奥马哈海滩的枪林弹雨后，人们对于这种真实的场景再现也就不能不感到了麻木。于是乎，在2008年《荣誉勋章》的最新一代作品《空降神兵》和《使命召唤——世界战争》在强化场景的同时，把枪械都作为了主推的卖点。《荣誉勋章——空降神兵》主打美制和德制武器，而且在每关之前可以自由选择武器，并且增加了武器升级系统，这在以往的游戏中很不常见。当然它被人们诟病无数遍的猪嘴机枪兵手擎MG42的彪悍剧情，确实让我们这样的历史真实派不能不再次唾弃一下。《使命召唤——世界战争》虽然在单机游戏（联网游戏是可以的，而且也是一个绝大的卖点）时没有武器升级系统，也不能战前选择武器，但是在战场上通过击杀敌人（也可以是同伴）来缴获武器更符合我们这些老八路传人的心意，更何况《使命召唤——世界战争》把日军的诸多装备也都做了一一展现，特别是在中国战场基本没有出现的一些武器也都登台亮相，这点确实让人心动。所以俺打算就结合这两款游戏和大家聊聊二战的枪！枪！枪！

WOlf3D中的鲁格P08手枪

奥马哈海滩这一幕已经被一再上演，以致审美疲劳

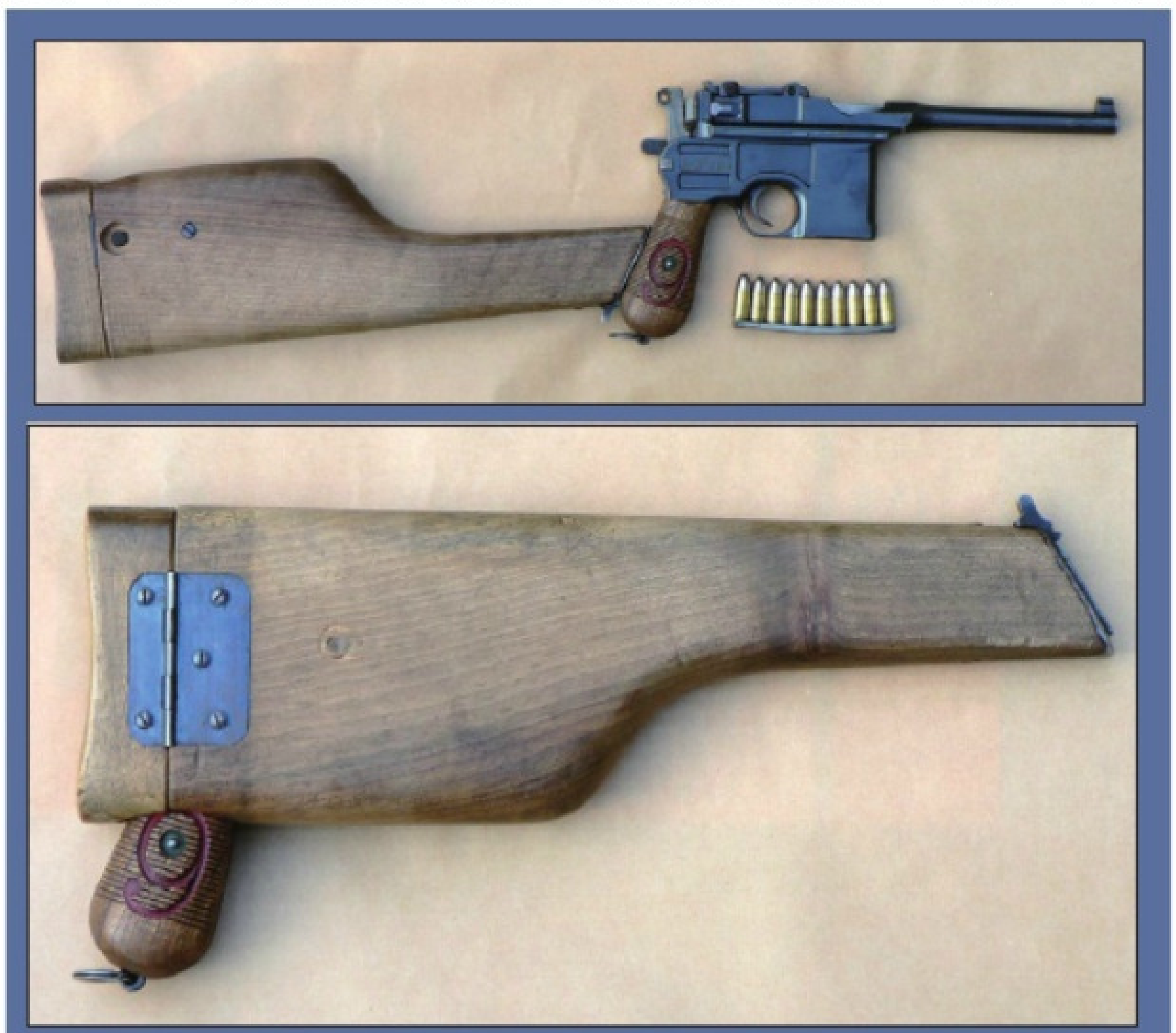
《荣誉勋章——空降神兵》中可供选择汤普森冲锋枪

第二次世界大战时人类大机械大工业化时代战争艺术与战争器械的巅峰，各参战国都创造了一批让世界惊叹的名枪，只不过近年来由于各国软实力的差距（这个说法比较文雅，其实就是美国有钱能用大喇叭在公共频道里刷屏），美系的枪械，比如M1“加兰德”步枪、汤普森冲锋枪（连“芝加哥打字机”这样的俗称很多人都已经耳熟能详了）、M1911A1手枪都是世人皆知了，就连本不太出名的M1941式约翰逊半自动步枪也因为顺溜无厘头的胡搞走上了大众屏幕。作为美军的第一敌人的德军，其精美的装备如MP40冲锋枪、MG-42机枪也广为津津乐道了。所以这次我们就从当年威震四方，而现如今不常提起的几款名枪说起吧。

《荣誉勋章——空降神兵》之C96毛瑟手枪

《荣誉勋章——空降神兵》中只提供了两种手枪，一种是美军的M1911A1，这毫无悬念。而德军方面的手枪按理说不选鲁格P08也应该是瓦尔特P38手枪这样二战期间德军的制式手枪，但偏偏是C96毛瑟手枪。C96毛瑟手枪，听起来并不熟悉，但提起盒子枪（驳壳枪），我想每一个中国人都不会陌生。它名称之多可谓空前绝后，一般正式的名称是毛瑟军用手枪（Mauser Military Pistol），在中国因为该枪有一个木制枪套（接在枪手柄上就是枪托，可以抵肩精度射击），像个盒子，盒子英文是Box，于是被中国人直接音译为“驳壳”，于是驳壳枪成为了它在中国比较正式的学名，当然意译的盒子枪则更为流行。更夸张的称谓则是“盒子炮”，另外针对包括不同型号的C96毛瑟手枪，还有“自来得”“匣子枪”“二十响”“快慢机”等称谓，都是极尽溢美之词。有人说一直到1939年毛瑟厂停产驳壳枪为止，全世界没有一个国家采用它作为军队的正式武器。这其实并不准确，在第一次大战期间德国陆军就曾订购了15万支9毫米口径的C96毛瑟手枪，在战争结束前毛瑟兵工厂交付了13.5万支给德国陆军，当然这也是德国陆军正式装备此枪的唯一记录。显然在二战中德军并没有把它列入制式装备，但是这样一支在国外并不算显山露水的手枪，在中国近现代史上，在我党我军的历史上都具有非凡的意义。这支枪无论国共双方还是土匪军阀都将它视为至宝。其中重要的原因是当时中国作为内战国家，西方列强对中国实行武器禁运（1919年美国为推动和平解决中国内战，故倡议对中国武器与军火禁运，自1919年开始直至1929年长达10年之久），火炮、机枪、冲锋枪等武器进口受到比较大的限制（所以才有了上海滩的大规模军火走私），而被认为属于自卫武器的手枪则不在此列，驳壳枪这种性价比很高的“冲锋枪”就成了一时之选。手枪卫队营就是用这种武器装备起来的，出现在中国各派军队的系统之内而威风一时。驳壳枪也因为在南昌起义中被后来的红军之父，人民解放军总司令朱德所使用，而被冠以了“中国革命第一枪”的神圣光环。在中国，驳壳枪已经升华为一种精神，就像有的网友评论的那样，“驳壳枪已化为一种精神，其经典性镜头就是跳出战壕时我军指挥员举枪一挥：‘同志们冲啊！’驳壳枪极具力度地掠过空气时那沉甸甸的分量感，带给人无比的激情与震撼，如果换成小巧的勃郎宁则会让人哑然失笑。而李向阳干脆锉掉驳壳枪准星以便于在腰间的武装带里抽插，一旦出枪必是潇洒地甩手一挥，也成为经典镜头，而现代影视作品中双手握枪的程式化动作让人感到机械和笨拙。当武器装备进入审美范畴，才可以说能真正产生精神层面的影响。出生于20世纪五六十年代的中国人，大多有着浓郁的尚武情结，而它的萌生主要来自那支无数次进入我们梦境的驳壳枪，而不是飞机大炮。”

驳壳枪在中国已经被奉为中国革命第一枪



盒子枪的盒子及他的功能
（红9表示这是9mm口径）

所以我要特别感谢《荣誉勋章——空降神兵》制作团队的八辈祖宗，是他们让这样一支外国人不带劲，中国人特感动的手枪出现在21世纪的游戏里。不过外国人毕竟是外国人，在游戏中，你依然要正直地握住枪把，像其他手枪一样射击，感觉上别无二致。他们是真的不知道，驳壳枪在中国从来是横转90度，将枪身的姿态由直立改为水平来进行射击。一般说来原因主要是冲锋手枪射击时枪口跳动严重，第二发以后的子弹就飞到天上去了。而最简单有效的解决方法把纵向跳动变成了在水平方向的散射面，具有冲锋枪扫射的杀伤效果。其实还有一个重要原因，驳壳枪的弹壳弹出是向上的，随着枪口上跳，很容易伤到射击者本人，所以横转枪身的使用方法就是一举两得了。很有人为我们民族的这种智慧而激动，但必须承认，外国人之所以没想出这招，不是因为人家傻，而是人家军事工业发达，枪械种类多，选择余地大。中国当时四分五裂，贫穷落后，

在《荣誉勋章》中，需3次升级后才能看到连发20响镜面匣子枪的神威

基本上没有什么选择的余地，能搞到一把连发的好枪，自然像宝贝一样对待，这点小毛病就需要开动脑筋想办法了。其实这个办法后遗症还是很大的，那就是无法瞄准，于是中国人又要靠勤能补拙去狂练了（这点和我们现在打网游练级还是有些神似的），所以我们的这种聪明实在有些心酸。

驳壳枪这支异国的手枪却被中国的精神所融化，融进了中国军人特有的魂魄。

从北伐、长征到抗日战争、解放战争，驳壳枪见证了中国革命的全部历程，无数真实或虚构的英雄正是用驳壳枪缔造出了一个红色江山。我们最后一次见到驳壳枪在战场的身影，甚至可以延续到1962年对印自卫反击战中。

《使命召唤——世界战争》之托卡列夫TT33

这也是一支在游戏中并不常出现的手枪，在中国的名声也远没有它的仿制品名气出众，它在中国可以说有个世人皆知的名字：54式手枪。

一般来说手枪在主视角射击游戏中是个鸡肋性质的东西，都是在迫不得已的情况下才使用的家伙。在《使命召唤——世界战争》中，仿佛为了显示手枪威力较小，经常在3～4米的距离上，3～4发子弹都打不死一个敌人。

TT33的“大黑星”绝非浪得虚名

其实这一点并不真实，与同时代的步枪相比，在近距离，手枪的杀伤力一般要比步枪更为凶狠，因为步枪在距离较近时往往容易造成贯穿伤，如果不是打在要害部位一般很难致命，但二战期间的战斗手枪反而在近距离基本是非死即残，很难想象在游戏中那么软弱的表现。莫不是游戏制作人因为美国联邦调查局在迈阿密枪战中，使用9毫米M9手枪，33发命中毒贩，却没能致命，反而被其击毙两名探员，因此受到强烈刺激呢。TT33虽是7.62毫米，但它的枪弹却是世界上同口径枪弹中威力最大的，港、台黑帮片提起TT-33（包括我国仿制品54式）颇有一些“谈虎色变”之感，被称之为“大黑星”（其黑色的握把护板上有五角星图案）。据说从上世纪80年代初开始，该枪因为价格便宜量又足，被境外黑道分子大量使用。使用该枪可以轻易打穿警察所穿的防弹衣和他们喜欢躲避的警车车门，而影片《辣手神探》就夸张地反映了这一状况。更有传说，当时有资料甚至还告诫市民：遇到黑帮火并，街上一般的果皮箱、垃圾桶、汽车门等，可防“柯尔特”等手枪，却难御“大黑星”。一旦遇到“大黑星”，应躲到大型消防栓、生铁邮政筒或两层砖墙之后才安全。可惜的是这些令人兴奋的东西目前至少还没有在游戏中表现出来，如果说我们在游戏中能够感受到汤普森冲锋枪和MP40的区别了，但是我目前还没有能感受到TT33和M1911A1、P38的任何区别。

这张照片被公认为二战中表现TT33的最佳图片，可我总觉得如果换成了一把驳壳枪，好像会更威猛些

《使命召唤——世界战争》联机模式中供玩家选用的TT33手枪

说到TT33，顺便提一句M1911，毕竟TT33脱胎于此。现在几乎每一个反映二战题材的主视角设计游戏都会有柯尔特M1911的身影，虽然它出镜频繁到已经让我有些厌倦的程度，但是这支由勃朗宁设计、柯尔特公司生产的0.45英寸（11.43毫米）自动手枪，自从1911年被美军选为制式武器开始（1912年正式装备部队），直到1985年被美军新制式手枪（M9手枪）所替代，整整服役了70多年。虽说是手枪，但是美军对武器的挑剔和更新是何等的重视，一直能从一战打到越战的手枪，虽然厌倦，但是我仍然敬佩。当然最新的故事是，在96岁高龄的时候，又被美国大兵自费购买请回了伊拉克战场。其实并没有什么奇怪的原因，在和平年代它被人诟病过于沉重（装弹重1.4公斤，基本就是一个上网本的份量）、新手操作难度大、威力过大、容易误伤，但战争来临，人们发现对于枪的标准简单了很多，能杀人、一枪致命就是好枪。在这点上同样从战争烽烟中走来的美苏两把手枪，有着同样的性格。

我们期待着未来的主视角射击游戏中，制作人员的目光不再局限于步枪、冲锋枪之上，那些让人魂牵梦萦的一代手枪名枪是否也应该给予更多的表现机会呢？

《荣誉勋章——空降神兵》中正在换子弹的柯尔特M1911A1

《使命召唤——世界战争》之波波莎冲锋枪（PPSh41）

伟大的共产主义战士雷锋，他手紧握的钢枪就是波波莎43的中国版——54式冲锋枪

从小我就经常看到这张照片，也一直崇拜雷锋叔叔的威武，不过直到高中前从来没注意过雷锋叔叔手中拿的倒底是把什么枪。高中时也没有互联网可供查阅，费了很大气力才搞明白是54式冲锋枪，而它的原型就是在二战中大名鼎鼎的前苏联波波莎冲锋枪（直接仿制的是二战中前苏军装备最大量的PPSh41的改进型PPSh43）。提起苏联的冲锋枪，但凡还有些许了解的人都会毫不犹豫地说出AK来，或许是这个后来者名气太大了，真正为保卫苏维埃立下汗马功劳的波波莎反而越来越声音微弱了。PPSH-41式7.62mm冲锋枪由前苏联著名轻武器设计师斯帕金设计，用于取代PPD系列冲锋枪，PPSh是斯帕金冲锋枪（Pistolet Pulyement Shpagin）的缩写。该枪经过1940年末至1941年初的部队全面试验后，于1941年正式装备苏军。经过残酷的战争考验，它的显著特点——高可靠性和高攻击性展露无遗，在列宁格勒、斯大林格勒保卫战中表现得尤为突出。

在《使命召唤——世界战争》中，对于波波莎冲锋枪的三点优点都有不同展示。首先就是它的高射击精度，枪与弹的质量比较大，发射过程中枪机前后运动造成的前冲后坐，大部分被枪的质量抵消，加上枪口装置的作用，连续射击几乎感觉不到后坐和震动，完全是一种“只听枪

《使命召唤——世界战争》中手持波波莎冲锋枪的苏联红军

声，不觉枪动”的感觉。“波波莎”特别适用于近距离突击，概略瞄准，仓促射击，连续消灭多个目标的紧迫战斗环境中。在抗美援朝战争中，志愿军使用“波波莎”和50式冲锋枪，同样把这种优点发挥到了极致。不过在《使命召唤——世界战争》中，精度第一给予了汤普森冲锋枪，这也是能够理解的，但波波莎的高射速是无论如何也无可否认的。“波波莎”的射速高达1000～1100发/分，这样高的射速，得益于自动机行程短，因此复进周期也短。在实际战斗中，PPSh41可以在5秒内把弹鼓中的71发弹发射出去，这使得在射程内的目标完全没有生还逃脱的机会，这点在短兵相接的近战中显得尤为重要。与其高射速相适应，“波波莎”冲锋枪配备了能装71发枪弹的大容弹量弹鼓，这种弹鼓有两个环形输弹槽，外槽可容39发枪弹，内槽可容32发枪弹。弹鼓的使用十分方便，只是要逐发将71

前苏联关于PPSh41的资料图片

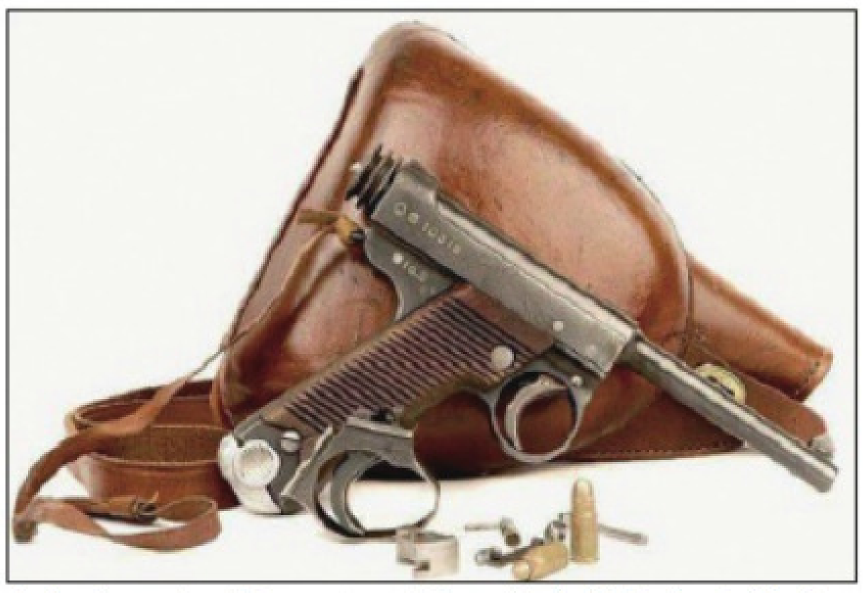
发枪弹放入输弹槽内略显费时，但大容弹量弹鼓打起来的感觉大不一样。弹药量的增多意味着在激烈的战斗中可以减少换弹的次数，生存下来的机会当然大大增加。所以配备了4盘弹鼓的红军突击队员，只要能稍微懂得如何控制射击频率，持续战斗力是相当可观的。在《使命召唤——世界战争》中的4款冲锋枪中，它也是射速最快、弹夹最大的一支。最后说一下波波莎所使用的木质的枪托，有人说这个有什么可讲的，其实木质枪托在贴腮时要比金属枪托贴腮舒适得多，特别是大家想想俄罗斯冬季那可怕的天气，加上俄罗斯盛产木材，这也是为何直到AK74还一直用木质枪托的原因，这在高寒条件下的作用不可小视。其次木质枪托在近距离格斗时的作用是金属枪托望尘莫及的，这一用途在攻克柏林的殊死巷战中被苏联红军突击队员发挥到极致，而德国的MP40这个不算弱点的弱点则成了致命硬伤。不过贴身肉搏这一块，也许《使命召唤——世界战争》的制作者为了突出日军自杀冲锋的野蛮，波波莎冲锋枪的这个特点被忽略了，只能用小匕首去肉搏了，这点不如《荣誉勋章——空降神兵》中可以用枪托进行一场血腥的肉搏。

波波莎在前苏联红军中拥有着至高的荣誉，甚至成了卫国战争时期前苏联红军的象征，直到今天，在俄罗斯红场的阅兵式专门有一个波波莎冲锋枪的方队。2005年第二次世界大战胜利60周年的阅兵式上，肩挎着波波莎冲锋枪的方队通过检阅台，那一刻没有一个人不曾回想起当年伟大的前苏联红军的光荣与梦想，耳边仿佛响起了“乌拉——”的欢呼声，时过境迁怎能不让人唏嘘不已。

二战中苏联红军的标准装备——波波莎41冲锋枪

《使命召唤——世界战争》之日军“新武器”

说起日军的武器，现在的人们最常想到的是王八盒子、38大盖、歪把子机枪这三大件，这3件武器恰好是日军侵华初期的手枪、步枪、机关枪的经典写照，我们姑且称之为老三大件。



南部十四式手枪，以及他极具特点的枪套,它被我国军民戏称为“王八盒子”

在《使命召唤——世界战争》中，你得到的第一件武器居然就是这支南部十四式手枪

其中王八盒子，是中国军民给日本南部14式手枪起的一个俗称，可谓是既形象又贴切。“王八”这个词在中文里带有绝对的贬义，而日军的南部14式手枪绝大多数是用皮质枪套，皮质枪套在设计上为了能携带备份枪弹和弹匣，枪套的盖子采用圆形凸鼓面硬壳造型样式，远远看去，那圆鼓鼓的枪套盖子还真挺像“王八盖子”。加之中国军民对侵略者的痛恨，送给它们这样的名字也就不足为怪了。南部14式手枪是原南部式手枪的改进型，此枪设计者为南部大佐，仿制自德国鲁格P08手枪。可惜由于日本工业水平的差距，以及设计者的一些失误，南部手枪被公认为二战最差的手枪。具体表现在撞针硬度不够且较脆，击发无力，容易折断（初期曾一支枪配发两根撞针）；卡壳频繁，射击时弹夹易脱落（南部手枪整体设计是仿造鲁格P08手枪，鲁格P08的特点之一是可以单手退出弹夹。南部手枪在抄袭这种功能时，将退出弹夹时使用的弹夹扣位置比鲁格稍微向下了一些，在射击时很容易误按到该弹夹扣，造成意外的弹夹脱落。后期虽然使用诸如防止弹夹脱落的弹簧，在一定程度上解决了这个现象，但是又使得使用者无法单手退出弹夹）；容易走火，穿透力极差，连稍硬一点的门板，或者4～5层棉被都无法穿过。八路军虽说缺少枪炮，可这样的手枪老八路也是不屑一顾的，王八盒子在我军中从来就没有大量使用，现在某些影视剧的编剧仿佛完全不知道一样，经常让八路军的指挥员拿着“王八盒子”赞不绝口，确实有些丢人了。不过这把南部14式手枪却是老三件中唯一出现在《使命召唤——世界战争》中的枪支。同样由于对手枪的重视不足，我们遗憾地无法在游戏中真实体验王八盒子的种种超凡特性了，但实战发现它的射速在游戏里居然数一数二。看来美国人确实是很钟情这把手枪，但原因却是美军在太平洋战场上从日军手中缴获了大量的“王八盒子”，美国大兵称之为“亚洲版的卢格”，其中许多最后反而成了抢手的纪念收藏品。

日军的38式步枪，它的名字已经刻在了枪上

38大盖的标准称谓是有坂38式步枪，它是在30式步枪的基础上改进而来。具体细节我想也就不用多说了，总之根据在日俄战争中实战检验，特别是为了应付大陆上的气候特点，防止细小的沙尘进入操作机关内导致操作不良，在原来的基础上通过简化操作机关，加装了随枪机动作的防尘盖，故名38大盖。这种步枪也因其发明者有坂成章而被称为有坂38式步枪。38大盖除了穿透性过强，杀伤力不足这个缺点之外，客观说还是一支很不错的步枪，特别是我国军民对于这支枪的感情是非常复杂的，它既是侵略者屠杀我们同胞的凶器，同时我们取之于敌用之于敌，不仅靠缴获的“38大盖”打败了日本侵略者，而且解放了全中国，又在抗美援朝的战场上尽扫百年耻辱。可惜这支步枪没能出现在游戏之中，我们只能看见它的胞弟99式步枪，颇有些令人遗憾。

再说歪把子机枪，这款学名大正11式轻机枪其实也算不上什么好货色。中国军民给它起的歪把子这个外号，确实抓住了它的本质特征。大正11年式轻机枪的外形非常怪异，与当时其他国家的机枪都不同，它采用极其独特的供弹漏斗系统。在机匣上方的方形漏斗里，一次可装6个5发弹夹，射击时，子弹棘爪从弹夹上剥落下来，一个弹夹打光后，下一个弹夹被推到位。理论上讲，如果供弹及时，使用这种供弹机构的轻机枪可以像重机枪一样连续不断地射击。而且日本军方原来打算让大正11年式轻机枪使用和38式步枪相同的5发弹夹供弹，加上两者口径相同，可以减轻后勤的压力。但实际使用中却发现标准枪弹火力太猛，射击不平稳，只能采用装药量较少的专用子弹，反而加大了后勤的压力。而且由于进弹和抽壳的速度过快，很容易造成脱壳和弹壳开裂，只好在供弹漏斗上加装一个油壶，给子弹涂油，以减少摩擦力。结果不但没能减轻后勤压力，还造成机枪结构复杂，可靠性差。

歪把子机枪并不像现在影视作品描述的那样，是八路军的宠儿

由于供弹漏斗位于枪身左侧，阻挡了射手的视线，只好把瞄准基线移到枪身右侧。结果要是采用一般机枪的直型枪托，射手根本无法贴腮射击，最后只好把枪托改成了现在这个扭曲怪异的样子，故名歪把子。歪把子机枪是一挺极具特色的机枪，但不是一挺性能良好的机枪。很快就被弹匣供弹的96式轻机枪所取代，基本没有出现在太平洋战场上，所以在《使命召唤——世界战争》露脸的是96式的改进型（主要是改为7.7毫米口径）99式轻机枪也就不足为怪了。抗日战争初期，八路军游击队

还算比较看重缴获的“歪把子”，但到后来，正规部队使用的并不太多，但凡能用上捷克ZB-26式轻机枪的部队，决不会用“歪把子”，后期缴获的96式轻机枪在抗日武装力量中逐渐取代了“歪把子”的地位，所以看到正牌老八路对“歪把子”的欣喜若狂，也许是有些夸张了。

下面就说说《使命召唤——世界战争》中日军的新三大件武器。这3件武器都是日军主要在太平洋战场上使用，在中国战场上非常罕见，这就是有坂99式步枪、99式轻机关枪和百式冲锋枪。99式步枪其实没有什么特别要说的，基本上就是改成了7.7毫米口径的38式。99式步枪1939年定型投产，日本纪元2599年服役，所以命名为99式步枪。99式步枪的实战射击精度与38式标准步枪差不多，实战精度也很高，所发射的7.7毫米子弹同样是采用无烟无焰的发射药，不过7.7毫米子弹头短，击中目标后易翻滚，因此99式步枪对人体的伤害力比使用6.5毫米口径弹药的38式步枪大得多。这种枪在二战中主要配发到南洋战场作战的日军，在

手持缴获的装有刺刀的有坂99式步枪

中国战场并不多见，所以在《使命召唤——世界战争》中见到它还是恰如其分的。在游戏中99式步枪精确性较差，伤害力也一般，和真实中还是有些区别。不过有一点和真实中是相同的，这样的步枪即使再优秀，在美军的急速火力下也是严重相形见绌，在游戏中的实战价值并不高，除非你要拿它来拼刺刀。

99式轻机关枪就值得说道一下了。鉴于日军的歪把子机枪暴露出相当多的问题，日本当时曾经把从中国缴获的捷克ZB-26式轻机枪与其“歪把子”对比，深感“自惭形秽”。于是日军开始大量借鉴ZB-26的优点，于是又造出了96式轻机枪（由于此枪定型于1936年，日本神武纪年2596年而得名）。96式轻机枪把“歪把子”的枪颈改成了小握把，而且借鉴了ZB-26增加了提把，但ZB-26的提把是向后的，96式提把是向前的。同时借鉴捷克式的经验，96式轻机枪也是一支可以快速更换枪管的轻机枪，这种设计使得96式轻机枪可以保持足够的火力持续性。当然独具日军特色的设计则是该枪可以配备刺刀，以进行白刃格斗用（不过拿着十七八斤重的机枪来拼刺刀还不如改装成大砍刀合适）。96式机枪作为替代11年式轻机枪的产品，在珍珠港事变之后全面装备日军在太平洋战区作战的部队。而为了克服6.5毫米口径杀伤力弱的缺点，日军又推出了7.7毫米口径的99式轻机枪。99式轻机枪与96式轻机枪除了口径不同之外，在外部特征上也有些许变化，比如99式轻机枪在枪托后部下方增加了一个支杆，用于支枪等。《使命召唤——世界战争》对于这支枪基本上给予了很高的还原，它是唯一一支可以装备刺刀的机枪（看来这个诡异的设计也把美国人雷住了），同时机器发射速度快，弹点比较集中，但是弹夹会妨碍玩家的视线，基本可以说是完美再现。

日军99式轻机枪，在游戏战斗中一样很妨碍射手视线

最后要说的则是百式冲锋枪。说实话以前我对这支冲锋枪真是了解很少，一直以为日军到最后战败也没有列装。日本对于冲锋枪的关注其实并不像我们想象的那么晚，1928年日军先后引进了MP-18冲锋枪以及汤普森冲锋枪进行研究，同时日本海军陆战队以及伞兵部队装备了一定数量的1920年型MP-18冲锋枪作为轻型自动武器支援，所以后来开发出来的百式冲锋枪外观与设计与MP-18冲锋枪极为类似也就不难理解了。虽然日军投入经费进行冲锋枪的开发，但是对于冲锋枪的用途却没有明确认知，百式冲锋枪的成本是当时陆军步兵标准兵器38式步枪的三倍，加上冲锋枪子弹的超高消耗量，日军高层事实上并不热衷这种单兵武器。日军高层的思维仍然停留在“如果可以一发子弹杀死敌人，又何必发射一堆子弹消耗资源”的想法，在这种想法下冲锋枪是不可能成为单兵标准武器的。而日军将冲锋枪的定位视为小型轻机枪：在远处先进行单发精准射击，近距离再以全自动射击。为了这种定位，百式冲锋枪安装了脚架以及设计了可以瞄准到1500米外的表尺（当然，冲锋枪根本打不到这种距离）；除了脚架以外，百式冲锋枪同样也安装上刺刀座，这样一款有脚架（轻机枪功能）、有刺刀（白刃战用）的冲锋枪就此诞生。加装如此多设备的冲锋枪是否可以稳定射击并没有使用者经验证实，但是能确定的是，这些多余设备浪费了资源也抵消了冲锋枪的优点，一款武器在错误的作战思维概念下造成如此结果在日军中不仅只有百式冲锋枪，但百式冲锋枪是最明显的例子。最后该枪于1940年定型，正值日本神武纪年2600年，所以命名为“百式冲锋枪”。百式冲锋枪在1940年量产后，由于定位不明的因素，产量不大，不超过3万支，日军一开始不打算大量配发，仅配发在海军陆战队、伞兵部队以及骑兵将校的护卫队中。第一次正式作战是在太平洋战争初期对印尼巨港油田的伞兵突击中，但此时伞兵用款式尚未正式配发，伞兵仍然无法在降落时携带冲锋枪，而是必须在降落后捡拾空投下来的武器箱，作战中日军伞兵来不及回收武器箱就以手上的手枪以及手榴弹直接对荷兰部队突袭，因此百式冲锋枪的实际效果并不明显，随后伞兵部队因为战况陷入胶着而没有投入作战。第二次比较明显的作战为冲绳战役期间由伞兵部队所进行的“义号作战”，突击队大量装备了百式冲锋枪作为单兵标准武器，作战中突击队虽然成功地使美军机场瘫痪了3天，但是整场作战中美军仅伤亡20人，突击队却死亡50人以上。百式冲锋枪的火力在这场作战中造成不成比例的损伤，为其威力打上一个很大的问号，这个情节在《使命召唤——世界战争》有所体现。但游戏中对该枪的参数设定非常均衡，反而使它成了没有明显缺陷的一支冲锋枪，目前大概是《使命召唤5》联网游戏中玩家使用最多的冲锋枪了，巷战地图基本满地图都是端着百式冲锋枪的玩家。无论是波波莎还是汤普森、MP40都难以望其项背，这大概是设计者没有想到的吧。

日军的百式冲锋枪，但在二战其实很少出现

絮絮叨叨的尾声

在开头的废话里曾经提到，意识形态在游戏中潜移默化的渗透。其实所有的文化的传承都需要载体，1998年我在给大软增刊所写的《“金”本位文化纵横谈》中写道，“一个民族的文化有很大一部分是通过优秀的文学作品一代一代传下去的，当‘四大古典名著’在如今的青年人里影响逐渐式微的时候，也许金庸作品可以担负起这个责任。”同样，我们当年对枪的感情来自于那个时代众多的革命战争影片，而这个时代我想很多人对于枪的认知则是来自于游戏。我们没有道理责怪别人没有做出我们记忆里那些独具意义的枪支，但我们有必要尽可能去展示那些在我们民族解放战争中被赋予了特殊含义的武器。碍于篇幅和主题的原因，其实还有一些颇具代表性的武器没有能给大家来讲起。前文说到的MP18，其实它对于中国历史的意义远远大过日本。一战后，作为德国剩余物资，毛瑟手枪和MP18一起流入了中国。当时中国人把MP18叫作“花机关”，主要是因为它可以连发，而枪管外的散热套为多孔式。北洋政府建立的巩县兵工厂1926年开始仿制MP18冲锋枪，改用当时流行的7.63毫米毛瑟手枪弹。红军在数次反围剿和长征途中缴获不少花机关枪。特别值得一提的就是中国工农红军在飞夺泸定桥时，突击队大量使用了“花机关”。在100米不到的桥面距离上，正好是冲锋枪发挥火力最合适的距离，十几支冲锋枪反复扫射芝麻大点儿的桥头堡，再加上助战的迫击炮，四川军阀的双枪兵连头都不敢露，更别说还击了，这也是工农红军能创造出军事奇迹的技术保证。在抗战初期，国民党精锐部队手持花机关在淞沪、台儿庄会战都给予敌人重大杀伤，特别是在八百壮士守四行的日子里，花机关也曾是引人注目的抗战明星。还有在电影《董存瑞》中，董存瑞在炸碉堡时所携带的枪支，其实也是二战的名枪——英国的司登冲锋枪。这是一支成本不足11美元的枪，因此它大量空投到德军占领区内，供抵抗组织的游击队使用。常说国民党军队在二战后大批使用美式装备，但你是否发现，其实国共双方最常见的冲锋枪并不是汤普森，而是M3。包括大量革命历史题材的影片中，特别是文革前的老影片里更是如此。再比如德军在二战中的制式步枪98K与我国国产的汉阳造（老套筒：汉阳造早期一种型号）、中正式的历史渊源等等，说实话，在它们的后面都有着一个个大量引人入胜的精彩故事。我记得当年曾有一款《抗日——血战上海滩》的国产游戏，虽然它只是一款光枪类的游戏，并不是严格意义上的主视角射击类，但是它充分展示了像驳壳枪、捷克式轻机枪这些在中国近现代史上有着特殊意义的武器。我希望那些准备和正在做类似题材的开发商们，能更多一点细致和耐心，再现出我们中国自己的一幕幕战争活报剧，而不是像有些挂着抗日名头，却赤裸裸强奸历史的丑剧。P

董存瑞牺牲前手中所握的钢枪应该是英国的司登冲锋枪

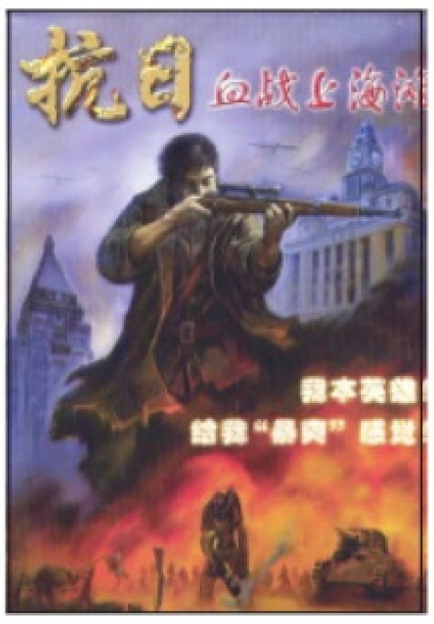
英国的司登冲锋枪在二战中非常著名

在这幅艺术作品中，真实再现了红军手持“花机关”飞夺泸定桥的真实场景

俗称“花机关”的MP18

在老电影《战上海》中手持M3冲锋枪的解放军战士

M3冲锋枪在解放战争中比汤普森更为常见



虽然不是标准的主视角设计游戏，但是仍然给玩家留下了深刻的印象，这款国产游戏的首选武器就是驳壳枪

一个武侠爱好者的绝望呐喊

曾经有一次不严谨的调查，中国玩家最喜爱的网游类型中，武侠网游占据35.4%，尽管这个数字不够准确，但也能从侧面说明喜欢武侠网游的玩家不在少数。那些现在每天西服革履穿梭在高档写字楼中的成功人士，有多少在年少时没做过白衣飘飘草长莺飞的江湖梦？只是，喜欢武侠网游的玩家，就如同中国球迷一样可怜。

■上海 严止文

“剑网叁”以武侠网游救世主的身份降临人间，事实证明它确实有点“救世主”的意思，画面、音乐、对白，无一不显示出金山诚意之浓厚，就算是有些不合背景的KUSO情节也被拥趸奉为“内涵”。但当我们沉浸在所谓国产骄傲的幸福感觉里时，却依然不得不面对它类“魔兽”化的操作，武侠外衣下的“战法牧”世界。

有人说这是必然，WoW开创了一个高度，设定了一个框架，大家没法不模仿。但对武侠网游来说，却不能借鉴得如此理所当然。当我们谈起《金庸群侠传Online》《剑侠情缘Online》《侠义道》等等元老级的武侠网游时，莫不有美好的回忆印在心间。“网金”的十大高手之争，“剑网”的宋金大战……只是伴随其间的还有太多遗憾，几乎每一款作品都与外挂同在，装备复制、加速、无敌、自动打怪、X倍伤害、瞬移、穿墙…… 这些功能让使用者“狂喜”，让“被使用者”哭泣……

今年国内的网游市场有点武侠年的感觉，有刚才提到的金山招牌作“剑网”新作，蜗牛游戏今年的主打《九阴真经》，曾经的王者《笑傲江湖Online》新版，像素旗下正宗的“刀剑贰”，武侠网游爱好者似乎应该对这份天赐弹冠相庆，只是无数次从云端跌入凡间闹得一身伤痕后，笔者仍感觉到丝丝绝望。

侠女，在下凤凰坐骑如何？

武侠还是奇幻，这是所有武侠网游都不得不面对的争议，虽然各种武侠网游表面上都做了许多武侠功夫，比如NPC的名字，技能的名称。这里用“技能”二字，乃是因为笔者实在看到太多如下场景：江湖少侠大喝出一个四字成语的武功名称后，却发出一个小小的火球……没错，Fire ball。

武侠世界是众多武侠小说名家笔下创造出来的虚拟世界，它不如DND那么系统地将一个世界假设起来，一切都有理可据，有规则可依，所以要做出一个所有玩家都认同的武侠世界，的确不是易事。但很显然，这个借口正在被开发商滥用。套用盗版DND是一件多么幸福的事情，不用考虑文化和背景，只需将“冰刃”改称“拈花指”便可，卖力一点的话就再染个黄色，然后换成一个手掌的样子，这便是“大力金刚掌”啦！

当每个侠客身后都跟着一只狗、一只鸭子时，竟然还可以宣称这是一部东方古典巨作；当拿着刀剑棍棒这些武器冷兵器时，却可以放出绝对满屏的类轨道炮技能；当欲寻神驹以待脚力时，出

为什么武侠世界要人手一宠？为什么为什么！

现的是可以翱翔天际的廉价凤凰；当我们在传送NPC那里轻轻一点时，就可以从洛阳瞬间穿越至长安；当我们吃下一张不知道哪个崂山道士画出来的符文时，就能直接在安全区涅磐重生；当我们不断嗑着大把大把的药丸时，就能从重伤到痊愈……再重伤再痊愈。

当那个从偏僻得连裁缝店都没有的小村庄跑出来的穷小子穿上牛津大学校庆晚礼服并牵着一位身着“维多利亚的秘密”内衣风格婚纱的MM在古长安城闲逛时，笔者不禁痛苦的捂住脸扭向一边，这就是江湖？这就是刀光剑影、血雨腥风的江湖？

现今的武侠网游，频繁出现一些武侠世界里本不该有的东西，导致武侠和奇幻的界限越来越模糊。

2002年前后，“网金”是最热门的游戏之一，一时间当真“人人有功练”

有人说，老版的“网金”“笑网”“剑网”都可以给我们一个真正的江湖，但其实真正去分析的话，它们之所以能成为那个时代的经典之作，更多是因为那时的玩家可选游戏太少，那句广告词说得好，高度决定视野，角度改变观念。

在新一代的武侠网游中，目前只有“剑网叁”正在进行大规模测试，笔者就以它为例，来验证现今武侠网游对武侠和奇幻两种概念的不界定。

客观说，“剑网叁”确实可以为玩家提供一个不一样的真实江湖。所谓真实，

尽管“剑叁”也有传送车夫，但小小的“马车”还是颇显诚意

“剑叁”的轻功系统确实让人眼前一亮，可惜没有“贰”亮

首先是因为它的画面写实，相对2D，3D画面对于世界的呈现有得天独厚的优势，而且“剑网叁”的画面引擎在现今国产作品中着实属于上乘。此外“马车系统”也值得肯定，这个设定最早出现在《笑傲江湖Online》里，一个需要坐马车的武侠世界，相当有爱。

《海天英雄传》这款游戏最内涵之处便是没有“怪物”，只有“人”

“剑网叁”的轻功系统最值得书写。它不是简单的蹦蹦跳跳，需要掌握不少技巧，虽然与武侠小说里不尽相同，但当使用“水上飘”横渡湖泊，或是用一招“梯云纵”跳上别人无法攀上的的高山阁楼，确实是一种很有“感觉”的体验。可惜的是这种体验很快便会产生审美疲劳，实用之处并不能更好融入游戏，有关此点后文再叙。

武侠小说里常出现打通任督二脉之说，“剑网叁”里也有“经脉”系统，但只要玩过“大菠萝”就能看出，所谓“经脉”其实就是天赋树，没错，当然也可以“洗经易髓”。

在一款武侠网游里，笔者实在不想去打果子狸、小野猪之类的怪物，即使你一定要我去打，是不是也得给我个比较好的理由？谁谁家的粮食被偷了，然后就要去后山打满山存在的果子狸，这真是一个“经典”到快烂掉了的任务模式……这里必须提另外一个作品《海天英雄传》，这是笔者玩过的武侠网游中，唯一一款没有“野狼”“土狗”的作品，可惜这款充满惊喜的作品因为太多硬伤逝去了……

接着说“剑网叁”，如果这些小动物还可以勉强接受，那么洛道的僵尸，就完全是在测试玩家的忍受极限，或者说嘲弄玩家。谁在武侠小说里看到过“僵尸”的存在？当然，金山也没有给出合理解释……

我们在任何一部武侠小说里面都找不到“加血职业”这种东西，不过如果你明白“剑网叁”是按着奇幻模式制作的话，也就不难解释万花和七秀的存在。

10年了，从没有一款纯粹的、可以完全界分玄幻、魔幻的武侠网游。欧美作品中有让数百万中国玩家疯狂的《魔兽世界》，而我们只有貌合神离的畸形混合体，有借鉴抄袭，有拿来主义，以及转瞬即逝的闪光点。

师傅，这个真的是绝招吗？

武侠游戏，当然少不了江湖味十足的武功。降龙十八掌、九阴真经、乾坤大挪移……这些名字基本上只要一出现，就能让真正的武侠迷热血沸腾。可惜现在的武侠网游却只能体现出这些名字而已……打击感！打击感永远那么差，当我们操纵手中的角色，向NPC一刀一枪攻击时，总感觉是在念咒施放魔法，即便是近战，也只是对着空气乱砍一通。

这一点做得最好的要属“刀剑”，没人可以否认，在“刀剑”中实战PK时，有一种真刀真枪、拳拳到肉的感觉，特别是其连招系统，砍在对手身上的感觉着实是十分强烈的，不知道3D化后的“刀剑贰”能否延续这一优良传统。而同为武侠题材的《天龙八部》，笔者不知道它除了一个名字以外，有哪一点是和武侠有联系的，如果说有的游戏是部分技能有些像魔法，那么《天龙八部》已经没有一个技能像武功了……满屏激光剑效果，五颜六色的浓雾绝对是大巫妖级魔法，甚至可以隐身……武侠的禁忌，它无一不犯。而且笔者很神奇地发现，这个游戏是不需要打击感来评判的，因为它已经直接升华至“火球”对“冰刃”。当笔者看到角色手持一把奇怪武器（历史上的兵器库里绝对找不到），大喊一句“寒梅怒放”，身上闪着白色光芒向对手身边爆开时，忍不住大喊“哈哈哈，崔斯特也不是我的对手啊！”

大部分武侠网游均是如此，随便加一个武功的名字，实际却是放一堆魔法，其实这也没什么，恶心的是，还非要吹嘘自己是纯正武侠，这让人情何以堪……

这是另一种对“降龙十八掌”的解读，不知道洪七公作何想

尽管当时“刀剑”的画面现在看来有些简陋，但若论打击感，就算到今天，仍然无出其右

其实在武侠框架上，很容易做出更多合理又不失想象力的东西。小说里面的大侠，几乎都有高深内力，透过三尺青峰发出剑气，这是多么帅气？如果在游戏中不好体现（真的不好体现吗？），那手中的武器是可以通过内力控制的吧？将武器“嗖”一下扔出去，再由内力控制它进行攻击，这总比扔出一堆不知道是什么的光效在对手身边爆炸要好得多。袖箭，暗器，毒镖被改得不伦不类，小说中三只连发的袖箭，群伤的暴雨梨花针，难道这些不是代替那些“技能”的好东西吗？

武侠世界最不能缺的当然就是武艺切磋，可是看看现在，两个人对战之时，虽然如同情人般纠缠在一处，但却是各说各话，这是现今武侠网游，甚至可以说所有国产网游的硬伤。一击一挡，拆招补招，这才是武侠对战的精彩之处。为什么玩家就不能闪不能躲？为什么不能通过快速的移动或轻功躲避攻击，为什么要“生生”吃下对方一个大绝……

武功的发展应该越来越简化，但又不能丧失趣味性。小说里的高手有一招成名招式就已经能笑傲江湖了，绝不会有人用着二十几种“技能”去和对手战斗，当你还在犹豫用什么的时候，恐怕已经被人打成“穿越”了……招式一讲起手快，发招要速度；二讲技巧，什么时候发，什么时候躲，最微不足道的恐怕就是魔法世界里的技能组合。《流星蝴蝶剑》算是在这方面做得不错的一款作品。

必不可少的还有轻功。现在越来越多作品里都配备轻功系统，但大多所谓“轻功”，不过是腾一点空，然后再跳得远些，真正属于轻功的那种飘逸，是不可能享受到的。

“剑网叁”引入轻功的确是件让玩家高兴的事，只是根据目前测试阶段的表现，笔者所能看到的只是跳得越来越高的“扶摇直上”和“梯云纵”，以及没有多大实用的水榭花盈——水上飘。以前跳得远，现在跳得高，这有多大差别？最大的两个用处似乎就是在副本中省路或者打架的时候

“自创武功”是个不错的点子，希望不要把它做烂了……

落跑（看着轻功自我意淫不在讨论范围之内）。不过据传目前这些属于低级轻功，而高级轻功还在制作中，且看金山能玩出什么花样。蜗牛的《九阴真经》前不久公开了几段视频，可以看到类似“壁虎功”的轻功演示，在墙壁上横着踏上几脚，看上去颇有武侠小说的感觉，但笔者认为也很容易犯“剑网叁”的毛病。

接下来是“自创武功”。武功嘛，当然还是自创的好！哪怕只能自创一个最低级最无用的招式，但由玩家自己命名还是颇有吸引力的，《新倚天剑与屠龙刀》和《功夫世界》等作品上都能看见这一系统的影子。不过“自创”虽然无限好，但也不能总是“最低级最无用”，我堂堂一代冲了几万块人民币的门派之主，只能自创一个砍木桩的娱乐招式，未免太欺负人了……

最后说说红蓝药。红蓝药可太好了……他们可以变成生命和内力！这绝对是对武侠世界伤害最大的东西。内力也是武功的一种体现方式，它可以抵御攻击，可以瞬间将某一个普通武功的伤害提高数倍，可以在内力损耗过多的时候造成生命垂危，对于武侠世界中人物的内力，有太多可想象的东西，只是似乎策划们只能想到红蓝药，笔者不得不恶意揣测，这是为了以后开商城卖大力丸做准备，因为策划大师们不可能想不到连我这种低级玩家都能想到的设定……

武侠这道菜，不是大乱炖

武侠类游戏，到底应该有个怎样的世界观？

《金庸群侠传Oline》《笑傲江湖Online》《九阴真经》之类，看名字就知道肯定是借鉴金庸先生“飞雪连天射白鹿，笑书神侠倚碧鸳”十四部小说的背景，比如《金庸群侠传Oline》中很多事件包括资料片的发布，均是按照小说里面的内容进行。

抛开版权问题不说，这确实是一种讨巧而且简单的做法，但同时也面临着一个绝大的难题：这些小说都是武侠Fans耳熟能详的经典故事，你照搬，没法做成游戏，改编，怎么改？把郭靖、杨过做成指引任务的NPC，然后让玩家去杀小兔子就叫“以金庸先生小说改编而成的宏大背景”了？让双儿、任盈盈对玩家抛几个媚眼说一句“少侠你功夫好棒”就是“与经典红颜结伴江湖”了？

喂，玩家不是傻子好不好？

笔者认为，武侠之所以不同于DND，是因为DND本身就是建立在桌面游戏基础上的一套“规则”，在经过无数天才改编、扩展后，才形成今天这种方便被游戏套用的背景。

上图便是当年异军突起的“笑网”，用这种画面呈现出相当不错的“武侠意境”，下图为新版“笑网”，可以看到画面确实进步了很多（如果不进步也说不过去），只是不知道能否延续老版的“内涵”之处

而武侠是一种文化，它不是几个人闲谈时突然迸发出来的“名词”，而是自春秋战国时便已存在的“侠”文化（当然那时的“侠”和今天的“侠”有所不同），在经过现代、近代无数艺术家再加工后形成的一种“成人童话”，这便是两者最大的区别。所以尽管“武侠”本身有虚拟性，但仍然应该把它放置在现实背景之上，其历史背景，社会背景都应该尽可能有典可依，有史可据。这是武侠网游的难点，但同时也是优势。

游戏背景不是小说，需要以游戏形式表现出来，那么现在的武侠网游又是如何将之体现的呢？

很遗憾，PvP内容是现在武侠网游中最主要的游戏内容，当然PvP没什么不好，电影版中的任我行也如哲人般说过“有人就有恩怨，有恩怨就有江湖”，但是……江湖就是一个纯粹打斗的平台吗？就是因为会长老婆大人被抢怪之后发起的江湖仇杀吗？就是一代大侠为了几个宝箱在竞技场中不睡不眠吗？

实际上它还可以放进更多东西，“侠”“义”两字就已经是取之不尽。可惜到现在为止，还没有一款作品能够真正贯彻其中一个，不管游戏中带有多少“侠”“义”两个汉字（也仅仅是两个“字”罢了），却没有丝毫的精神体现。

现在大部分武侠网游就是个大杂烩，给人的感觉就好像今天想起这个，不错加进去，明天想起那个，不错再加进去，加来加去就加成了四不像，“关公战秦琼”戏码不断上演，完全没有“系统性”可言。上线就是做师门、压镖车，然后在不知道为什么的门派战中达到高潮。

这样的结果就是无法为玩家营造一个具备粘着力的游戏背景和归属感，只有“峨嵋的姐妹们，打秃驴啊”这种苍白无力的刷屏呐喊。换一个游戏，还是“峨嵋的姐妹们，打秃驴啊”……

作为一个玩家，笔者心中自然也有一个江湖。这个江湖应该是开放式的，即玩家可以做任何可能的事，甚至杀人

《九阴真经》中的师傅传功

放火，但这些事需要某种势力来制约，比如官府衙门，而官府也有好有坏，某些可以施些钱财便出狱，有些你给了钱，却会因为行贿罪判得更久。玩家可以加入任何门派，不过只能学初级武功，因为门派并不等于“职业”，在武侠世界里，所学武功即便不同，也不应该有职业之分。当然，玩家可以根据自己意愿加入多个门派，但被发现后有被废掉武功的危险。在江湖中行走，随时都有可能碰到奇遇而学到高级武功。门派有兴衰，武功也应该不断有进步。邪恶与正义，也不应该简单地以阵营或红白名来判断，而是与玩家在游戏里面的行为有直接的关系。绝世神兵也不是那么容易得到，或能成就你一世英雄，也许就是万劫不复。当然不能有“治疗术”，只有悬壶济世的“医者”，内功可以疗伤，却只是疗伤而已，而不是瞬间恢复战斗力……满Buff原地复活。

笔者这些想法实际上就是大多数武侠Fans的想法，我们想要的武侠世界并不是三言两语就能说清，远比以上复杂得多，但就算是上面所说那些简单的设定，却在现今的武侠网游中无一例外地全部缺失。

《九阴真经》中少林众僧打饭场景

每个玩家心中都存着自己定义的江湖，而根据笔者所混迹过的论坛来看，大多数玩家热情地将自己心中的设想转化成文字向游戏策划说明时（有些普通玩家提出来的创意，绝对可以成为成就一款经典游戏的关键），得到的几乎都是冷遇。

千里马常有，伯乐却不常见，不过也不能怪伯乐，因为现在骡子一样跑得很是欢畅。

求求你们，别抄袭了好吗？

当然，不管笔者再怎么小心眼，再怎么批判，国产网游的进步却是毋庸置疑的。若我现在来指责世纪初那些网游画面粗糙，那是讨打。但是现在，我是说现在，2009年，制作商在有能力做出突破的情况下，仍然守着旧章，为了不冒风险而继续着温吞做法，这恐怕是玩家最不愿看到的结果。没错我们可以看到进步，画面从2D变成3D，引擎从引进到自主研发并且表现优秀，系统从简陋不堪到丰富多彩，这些都说明中国网游在“游戏思想”上有所进步。

从《笑傲江湖Online》到新版“笑傲江湖”，从单机版《流星蝴蝶剑》到

难道只能用这样的攻城战来表现“武侠”吗？

《流星Online》，从“刀剑”到“刀剑贰”，从”剑网壹“到”剑网叁“，笔者有幸看到武侠这种独特网游文化的传承和发展，但是笔者更看到一些厂商羞于启齿的现状。

《传奇》火爆，是因为有争夺沙巴克城，OK我也要有攻城战；《奇迹》装备华丽，升级系统也很好，OK我也搞两件尽管不合背景的漂亮衣服放进去，而且不止华丽哦，还能镶上各种石头，哇！吸血、附魔应有尽有；WoW让全民皆副本，获取装备方式改变了，

玩家凝聚力加强了，要是我做的没有副本，还好意思告诉人这是大作吗……

就这样，武侠网游无限借鉴、抄袭别人的设定，复制成功作品（复制得还不像）。或许有一天，我们的技术可以与国际持平，有能力做出一款画面效果无与伦比的超级大作，但定会无奈地发现，游戏性还是差了十万八千里。当武侠这种华人特有文化被我们自己无限制地滥用，结果还不如老外理解深刻的时候（譬如《功夫熊猫》），能说中国游戏业进步了？

看，就算是出自老外之手的功夫熊猫，他也不会发火球啊！

笔者曾经看过一篇文章，里面说有钱的不懂游戏，懂游戏的没钱，两者刚好能结合在一起，但可悲的是，不懂游戏的有钱人领导着懂游戏的制作者，于是就做出不伦不类的东西出来。

“在无知的地方，愚昧就是科学。”

小编小时候非常喜欢看武侠小说，金庸古龙温瑞安，每本都没落下。尽管后来折服在DND迷人的系统中，但还是一个有着“武侠情节”的无知青年，做着某一天打通任督二脉，一提身便能上房揭瓦，可以借铲除恶势力的机会搭讪美女的白日梦。

单机游戏今天不谈，就说网游。玩的第一款武侠网游是“网金”，到现在我还记得加入血刀门后在门派里说的第一句话是“诸位师兄好”，尽管这句话马上被刷屏骂街无情地淹没了下去，我还是在那瞬间找到了一点“江湖”味道，于是我暗暗立下誓言，要在这片土地上扬名立万，借铲除恶势力的机会搭讪美女，可惜还没等我打通任督二脉内力大增，恶势力便利用 外挂这种邪恶利器将我打回了现实。

第二款给我留下深刻印象的是“笑网”，这款作品在当时武侠Fans里备受好评，其对《笑傲江湖》这本小说进行了就算现在看来也是非常不错的游戏化，门派、武功、技能等等系统，都在当时遥遥领先同类游戏。

但我不得不说，“笑网”中很多亮点甚至游戏主导思想都是借鉴EQ的，由于EQ过于小众，“笑网”让很多没玩过EQ的玩家眼前一亮。当然，这种借鉴并不是不好，而且“二次开发”也绝对值得称道，只是想说明这款昔日的武侠“神作”其实也不是凭空而来，仍乃脱胎奇幻。“笑网”毁于复制Bug后，我不停地继续寻找着心仪的武侠网游，有一段时间内，几乎是出一款玩一款，很遗憾，没有一款在我的硬盘上停留一周以上，可能这也和我当时硬盘太小有关系。总之，我铲除恶势力的理想一直没有实现。

这期间，在“自动寻路”“自动打怪”“自动拾取”“自动贩卖”全自动网游大潮下，我指挥着我的人物砍蜘蛛、打老虎，甚至有时候还有朱雀和玄武，在师门任务连续三次把我指到同一个地方杀同一种怪后，我悲观地想，武侠这种东西啊，也许真的不适合做成网络游戏吧。

我实在不能接受在一片刀光剑影中，拿着明显是火星科技的激光武器，再背上一对天使般的洁白翅膀，施放出一个“治疗术”……

我是来自长安城中原镖局的头号镖师，江湖人送外号，“九龙开碑神武小天使”

于是我告诉自己，别傻了，好好工作，好好生活，别老想着什么武侠网游。但是在“剑网叁”视频出现后，我不争气地差点留下眼泪，那些被我用内力强制压下去的武侠细胞就像打了吗啡一样活跃起来，如同吃了万年雪蛤或者千年人参，我一下子增加了足足一甲子功力，向身边每一位朋友宣传着这款游戏，“看！这是梯云纵哦，轻功！可厉害啦！”结果我现在是一名37级的万花，跟在朋友玩的天策后面加加加……

哥们手中这对判官笔，那可厉害得紧，我点你一下，你就健康一点，所以他们都叫我“点点更健康”

我不想否认“剑网叁”这款代表着国内顶尖级制作水平的网络游戏的优秀之处，但我实在是个让人讨厌的完美主义者，所以仍然觉得有些地方不太对，导致多年修炼的内力一下又散去了……

我的任督二脉怎么还不通！还不通！

武侠网游玩家是宽容的，同时也执着，我不止一次看到他们在论坛上发表着由心而发的长篇大论，有痛陈，也有褒奖，毫无回报的几千字，凭借的就是那一腔热血吧。我想他们和我一样，不管多少次告诫自己武侠网游没戏了，不要再抱有幻想了，但还是会不由自主做起那个借铲除恶势力机会搭讪美女的白日梦，怎么也醒不过来。

自动打怪，一级准备！

未必是王者，不愧为世界

《王者世界》的英文名字其实是Atlantica Online，至于为什么要起这样一个风马牛不相及的中文名……想必大家也都清楚，不过这不是今天要讨论的重点。之所以拿出这么大篇幅来评析这款作品，原因正如本文作者在下文所说，“《王者世界》是一款相当特别的游戏”。至于“特别”在哪里，请往下看。

■北京 Sol

《王者世界》是一款相当特别的游戏，这不仅仅是指它在一个特殊的时期由一个地位特殊的运营商运营，同时还意味着其他的一些东西——我们都知道如今的MMORPG是什么模样：几乎可概括为特征是“一人带一宠的回合制战斗”的《石器时代》式或《魔力宝贝》式，或者是“点击敌人、施放技能、打来打去，等技能冷却再施放”的《暗黑破坏神2》式或《魔兽世界》式，而《王者世界》则与此大不相同。但作为一款道具收费网络游戏，在种种非同质化设计之外，它和其他网游又没有根本性的区别——它并不具有令人由衷赞叹的精妙绝伦的设计，也没有对网络游戏的制作理念做出新的诠释：游戏的主旋律仍然是“刷”，以各种奖励来引导玩家从事“重复劳动”，通过种种措施延长玩家在线时间来确保玩家的消费动力……尽管归根到底无法脱离“打怪、练级、穿装备”的套路，但因其特殊性，它还是有着众多不可忽视的优点与缺点。

精美的2D人物设定也是游戏的特色之一

游戏中的魔法型雇佣兵“巫女”，虽然属性并不突出，但因技能实用而拥有非常高的人气

新鲜的战斗系统带来了什么？

《王者世界》中最值得称道的莫过于新鲜且严谨的战斗系统：在铺天盖地的拥有相似的操作方式、相似的用户界面甚至相似的技能图标的网络游戏作品中，玩家早已不指望能接触到什么新鲜的东西，只会——也只可能转而投入到与之前游戏相似的游戏之中。在这种普遍重视模仿、无视创新的僵局中，《王者世界》的战斗系统着实令人感到耳目一新：首先，玩家所操纵的不再是单一的角色，而是整个队伍——由主角（相当于指挥官）和最多8名雇佣兵组成的队伍，玩家可以自行选择主角的能力和雇佣兵的类型，不同的雇佣兵使用不同的武器，拥有不同的技能，在属性和攻击性能上也有着明显差别：例如，游戏中的“剑士”是初期唯一一种可以装备盾牌的雇佣兵，并因此具有最强的防御力和生命力，但是其普通攻击和初始技能只能对敌方最前排单一目标造成伤害，而初期其他的“肉盾”型近战肉搏雇佣兵，例如可攻击两列敌人的枪兵和最多可攻击横排三个敌人的海盗虽然没有剑士那般强悍的抗击打能力，却有着更为优秀的伤害输出能力和可有效牵制敌人行动的控制技能，于是玩家需要在其中做出权衡——是追求更高的生存能力，还是更高的伤害输出能力？同样，是选择有无比实用的治疗技能和辅助技能却弱不禁风的魔法系雇佣兵，还是选择生存能力略胜一筹，杀伤力更为强大的远程雇佣兵？在远程雇佣兵中选择具有强大单体杀伤能力和沉默技能的弓箭手，还是选择能对群体敌人造成伤害，但攻击力略逊一筹的火枪手……根据玩家对主角的能力和对雇佣兵类型的选择，以及不同的阵型设置，战斗时使用的战术也将完全不同，而“打怪练级”的PvE行为和玩家间相互对抗的PvP活动对玩家队伍成员构成和阵型排列的要求有着很大区别。

作为一款网络游戏，其战斗系统和兵种设定与任何一款以策略性著称的单机游戏相比都丝毫不显得逊色：即便是在千篇一律的“打怪练级”的过程中，玩家也需要针对不同类型的敌人和敌人所拥有的各异技能来制订策略：哪个是需要优先消灭的目标，如何合理制订攻击计划来最大限度地输出伤害并尽可能

就算是九人组成的小队也难以抵御充满魄力的Boss级敌人的攻击

地减少受到的伤害……领悟一定技巧的玩家能够在练级过程中做到事半功倍，而丝毫不讲究战术，甚至对队伍中最脆弱的成员也不加保护，试图凭匹夫之勇硬碰硬的玩家则会步履维艰。PvE尚是如此，PvP更是将这一点推崇到了极致：曾经的《魔力宝贝》玩家肯定会对此感到非常亲切：敌我双方面对面站成两排，玩家需要在有限的思考时间内精打细算，同时还要到考虑如何和队友配合，当年一个玩家带一只宠物，最多5人对5人的战斗已经充满了变数，而如今这款游戏中两名玩家的对抗就是9人的队伍对抗9人的队伍——而且每个佣兵都与主角的实力不相上下，各有所长，完全不同于“宠物”。更为精彩的是游戏目前的版本最多支持6位玩家组成两队相互PK——这意味着多达54名

三名玩家组成一定规模的团队，联合对抗实力强悍的敌人才是明智之举

玩家可以驾驭马、白虎、大象……甚至包括独角兽、狮鹫等坐骑——当然还需要支付与坐骑“拉风”程度成正比的金钱

角色参与到竞技中的回合制战斗。对于更喜欢进行精妙的计算、不精通考验反应灵敏程度的复杂操作，崇尚“与人斗其乐无穷”的玩家而言，这种对抗的乐趣是之前的回合制战斗所无法提供的。值得肯定的还有游戏的战斗节奏：当玩家操纵的队伍进行战斗时，每回合思考和行动时间的界限是30秒，因为战况随时都在随着雇佣兵的表现而发生变化，而且玩家所下达的指令是即时完成的——在自己的行动回合中，角色会根据立刻根据玩家的指令而做出行动，但无论是施放技能还是进行攻击，这些行动本身是需要一定时间的，单次攻击的结果是否击中了目标、是否打倒了目标、造成了多大伤害……这些

电锯！只有在账号中存在练到100级以上的角色的情况下，玩家才能创建以此为武器，以“狂战士”为职业的主角

因素都会影响到同一回合中玩家对其他角色做出的指令，玩家的操作和对战术的调整并不能有丝毫懈怠，游戏中的回合制战斗对玩家及时下达指令的要求几乎和即时制战斗一样严格。

作为《王者世界》的核心，这一充满新鲜感的战斗系统是相当成功的，而由这一战斗系统所衍生的诸多游戏成分：例如种类繁多的雇佣兵、阵型设置、战术上的配合与克制等等，构成了游戏的主要内容，而游戏中绝大多数时间玩家都在与这一战斗系统打交道，事实证明它也足以支撑起整个游戏的架构。

我们这是在玩什么？

过于重视、过分雕琢战斗系统所导致的缺陷也显而易见：作为一款以回合制战略作为战斗系统的角色扮演游戏，游戏中真正属于“角色扮演”的成分所占据的地位实在令人叹息：游戏中的“剧情”和“故事”的成分说是“可有可无”也不为过——即使没有那些台词，没有那些交代任务的NPC，仅靠一个箭头或一句说明指引玩家从一个地方走到另一个地方，打完这些怪物打那些怪物，然后给玩家以奖励，效果也

国服尚未推出“时装系统”，而“女仆装”等装束在一些地区早已普及

不会比现在逊色多少——尽管笔者只完成了游戏中不到1/5的任务，但已经可以概括出游戏剧情的全部内容了：亚特兰蒂斯文明散落在世界各地的遗迹导致全世界的各种生物（仅包括一小部分人类）都发狂或变异了，玩家作为失落文明的后裔，将打遍世界各地，最终（网络游戏是不太可能实现这个“最终”的）找到故乡的遗迹，揭开一切疑问的谜底……是的，这就是全部内容。细枝末节则是一些在历史上、传说中赫赫有名的人类——甚至神灵的化身，在游戏中以各种“大众脸（并非唯一的独特造型，而是与其他角色相同的形象）”的形象，交付给玩家各种任务并给予完成任务的奖励。

与任务有关的任务台词相当简短，同时也没有什么值得玩味的地方。而任务类型十分单调：不过是消灭某些怪物或拾取某些怪物掉落的物品的讨伐类（也可称为“刷怪类”）任务、引导玩家从一个地方移动到另一个地方的“跑腿类”任务，或是为了让玩家熟悉游戏战斗系统

之外的其他系统，通过奖励指引玩家尝试其他系统功能的“新手指引”类任务，仅此而已，完成任务的方式也很单调——与之相衬的是玩家活动的舞台，即游戏中的世界：一个微缩的世界公园，也只有公园般大小，各种名胜古迹的微缩景观以一定的比例被安排在世界各地——玩家在世界地图上的一个大洲内的活动面积甚至都比不上《魔兽世界》中的一块区域地图，甚至连一个副本的面积都不如……游戏世界中的各大城市的造型更是简陋：多半采用了相同的造型，从外面看，仅有一个“有地区特色”的城门，城里面则是两堵城墙间夹着一些具有“代表性风格”的建

广阔天地，大有可为——这便是冒险的激情

长枪兵——可以转职为英雄“赵子龙”，作为在游戏初期就可选择的雇佣兵，其技能的实用性和属性都相当突出

筑——不能进入，不能接触，甚至比例都有一定问题：那些不过是展览品和模型罢了。事实证明，游戏在一些宣传中所标榜的“观光”只不过是句空洞的口号，当然，如果不苛求“观光”价值，在频繁的战斗的间隙，玩家还是能看到一些不同的场景、听到一些不同的背景音乐……游戏的音乐虽然说不上有多出色，但至少不会在反复播放中让人产生反感，游戏的景色和画面虽然说不上有多出色，但至少不会让玩家感到单调，虽然游戏的一些元素被过分地省略了，但残留下来的那些部分并不显得粗糙。

当然会有玩家对此表示不满：只是打怪练级的话，我可玩不出RPG（角色扮演游戏）的味道！但是，实在品尝

同样以长枪作为武器的雇佣兵“斯巴达勇士”，是实力远远凌驾于D级佣兵之上的B级佣兵

不出RPG的味道的话，为什么不把这款游戏作为纯粹的SLG（战略游戏）来玩呢？游戏至少已经给玩家提供了最基本的背景设定和剧情，最基本的主角的身份和最基本的战斗的理由，就如同简单地交代了一句“游戏背景设定在三国时期，玩家扮演的是对抗另外两个国家的某国的武将”或是“你是勇者，要拯救被魔王绑架的公主”一样，让玩家不至于觉得莫名其妙，对于“战斗”来说，这已经足够了。这毕竟是一个只靠SLG成分也足以支撑起整个架构的游戏，就算玩家在游戏中所做的同样是“打怪、练级、穿装备”，这款游戏凭借着成熟新颖的战斗系统，也足以在网游领域内独树一帜了。

更为另类和小众化的“特殊玩法”则是把《王者世界》当成一款“养成游戏”来玩——就像是要在《三国无双》系列里练满每个武将、拿到每个角色的终级武器，或是要解开某款游戏的全部隐藏要素，收集齐游戏中的全部收集要素一样，为了满足收藏的欲望去体验游戏的全部过程：游戏中确实具备这些收藏要素——类似于“成就系统”的，任务条件苛刻的“称号系统”、类似于收集卡片的极考验玩家运气的收集“怪物信息”系统，以及难度最高的雇佣兵系统：游戏中的雇佣兵是根据武器的不同进行分类的，而同种武器下还划分出了不同等级的雇佣兵，玩家最初所能雇佣的是D级——也就是最低级的雇佣兵，在D级之上还有技能实用程度和各项属性都远胜于D级雇佣兵的C级雇佣兵……按照这一趋势发展，还会有B、A乃至S级甚至更高等级的雇佣兵存在，而获得高等级雇佣兵的条件极为苛刻，不但需要玩家投入大量精力，对玩家队伍的战斗力也是个极大的考验，而且雇佣兵还需要大量的稀有材料完成“转职”——由初始的见习职业直至升级到高阶的英雄职业，在这一过程中，雇佣兵从称号、属性到造型都会发生巨大改变：以最初衣着单薄的长枪雇佣兵“见习枪兵”为例，这一兵种在几次升级后会变成身着甲胄的“赵子龙”。一旦玩家以拥有众多需要等级达到几十级乃至近百级（游戏中玩家的等级上限为120级）后才能获得获取资格的雇佣兵为目标，他所要为此做出的付出便丝毫不会比以“PvP”冠军为目标更少——当然，在取得成功后，所得到的回报和成就感也不会有丝毫逊色。

什么是强力？在网络游戏里，这往往意味着结实的盔甲和发出耀眼光芒的武器

在这些之外，和任何网络游戏一致，《王者世界》也相当强调玩家之间的互动与相互协作：为了达到某些目的，完成某些任务，玩家必须要进入游戏中的“影子迷宫”，其中的战斗难度要比平时所遭遇的战斗要高出不少：不但是敌人个体的实力增强，而且敌人还会组队对付玩家，让玩家陷入以单一的队伍对抗两三队密集的敌人的窘境和绝境，这类强敌的存在就是为了以半强迫的方式引导玩家组队。除了以冒险为目的而临时组织的玩家队伍，游戏中还存在公会甚至“国家”系统：任何人都可以成立公会，但公会并不会直接为玩家提供便利，而且还需要玩家每天支付一笔资金来维持公会运转，如果想从公会中获得

什么，就必须通过付出——执行并完成“经营任务”来使公会的实力增强。实力增强到一定阶段的公会可以申请管理游戏中的城市，公会所占领城市的则可以进一步为公会成员提供回报——而这一回报同样是以成员完成“经营任务”为前提的。尽管所谓的“经营任务”仍难以脱离游戏中仅有的两种任务类型，但作为一款网络游戏，该设计的作用已经胜过了它的表现：这一设计培养出了“责任感”——它让玩家意识到自己承担着一些义务，尽管完成无法带来丰厚的回报，也值得去为“履行义务”的目的本身而去完成。这一设计在“鼓励玩家互动”这一方面远远胜过了一些网络

玩家的实力很直观地反映在装备的造型上，拥有这样一套“帅气”的装备会是很多玩家的梦想

游戏中只鼓励一味地进行索取，将付出处理为“不值得的牺牲”的种种设计：玩家在这种情况下会更容易形成“协作意识”，而不是“对抗意识”，更容易交友而不是树敌，更容易在一些良性的情绪下选择继续游戏——哪怕自己已经对游戏失去了热情，只是为了“帮助朋友、为公会做些贡献”而留下来，而不是带着在与玩家的对抗中所遭遇的失败带来的屈辱和“仇恨”等负面情绪下自暴自弃地离开游戏。游戏在规则设置上成功消除了恶意PK的可能性，并且让玩家之间不会因游戏规则的影响而产生敌对情绪，尽管这些设计会让一些习惯“随心所欲”“唯我独尊”的玩家而感到不快，但总体来说是相当积极的，而影响也显而易见：笔者对游戏的热情在逐渐转移到其他单机游戏上之后，仍然坚持每天上线完成几个城市经营任务——对养成这种习惯的玩家而言，游戏已经变得像是个Web Game了：玩家并不需要时刻呆在游戏中，也不需要时刻挂念着游戏中的什么事情，但是总会在闲暇时回到游戏中做些自己想完成的事。能培养玩家的这种意识，多少也能算是游戏的成功之处吧。

道具收费模式意味着什么？

网络游戏的道具收费模式的设计思路相当简单：为肯消费的玩家尽可能提供便利，同时尽量引导有消费潜力的玩家进行消费。至于消费与非消费之间的“平衡”，从来不过是消费水平有限的玩家一厢情愿的想法罢了：一个平均每个月消费30元的玩家在游戏中所能具有的实力可能与0消费玩家相差不多，但月消费高达数百元的玩家必然会在实力上具有压倒性的优势。所有的收费道具都具有“增强游戏体验质量”的效果，而确保游戏体验质量得到增强的前提之一就是“降低0消费状态下游戏体验质量”：0消费状态下的玩家会因受到的很多限制，遭遇种种挫折，例如看不到敌人队伍的构成情况，看不到敌人的血量等等，前者在初期并没有什么影响，但在50级之后会开始频繁让玩家遭受损失——一部分Boss级敌人可能会隐藏在普通的敌人队伍中，凭借强悍实力给玩家造成致命的打击，想避免这一遭遇就不得不购买游戏所提供的“增值服务”。当然，为了使引导玩家消费的意图表现得不那么露骨（过于露骨总是会引起玩家反感的），游戏还在初期流程中设计了很多给予玩家收费道具奖励的任务，再加上运营商在公测期间所提供的“免费赠送”的道具，这些都可以看成是游戏的设计者和运营商“放长线钓大鱼”之举。毕竟，相对于其他新手教学过程简短、初期几乎没有难度可言的道具收费网络游戏来说，《王者世界》的上手难度确实过高，而这很可能会让那些尚未融入游戏之中，没有产生消费欲望的玩家因游戏的种种“不体贴”设计（只有消费才能享受到那些“体贴”的待遇）而退出，面对这一局面，给新手玩家提供种种便利是相当有必要的：玩家对一款游戏的“沉迷”程度往往与自己所投入的精力和时间成正比，为了尽可能留住玩家，运营商会以各种手段确保玩家的在线时间与每天上线的习惯——公测期间每天中午到晚上发放给玩家的“幸运礼盒”和根据玩家在线时间发放的奖励物品都是为了同样的目的：利用“贪小便宜”的心理，培养玩家的游戏习惯——一旦免费赠送活动终止，自然会有大批留下来的玩家心甘情愿地为维持以前享受过的免费服务而消费。

尽管敌人看上去就很难对付，但有些时候玩家还是只能独自面对挑战

“增强游戏体验质量”所指的并不仅仅是“能看到敌人队伍的构成、目标的剩余生命值、瞬间移动（避免无聊的“跑路”过程，并且能够立刻传送到队友身边，给陷入险境的队友以及时的支援）”这些功能。为了降低PvE战斗的难度，游戏还提供了具有施放类似“必杀技”功能的“咒文书”道具，在打怪或Boss战时可以有效扭转对己方不利的局面，事实证明这类道具的消耗相当频繁——游戏后期的一些不能组队参与的Boss战甚至必须凭借反复使用这些道具（具有瞬间恢复生命、对敌全体输出大量伤害或是群体复活等效果）才能顺利通过。而能够通过任务奖励获得的数量则完全不够用，相信求助于道具商城购买这类道具的玩家并不是少数。此外，游戏中高级雇佣兵转职所需的消耗品非常稀有，而且价格高昂，想在游戏流程中正常获得需要付出相当多的时间、精力和相当大的代价，而商城同时也出售这类道具，或作为充值赠品给予没有耐心和没有充足的时间投入到“刷”这一过程中的玩家以便捷的获取方式——同时，因为游戏中的雇佣兵种类远远超过了队伍最多容纳9人的限制，玩家还需要通过“佣兵休息室”来存放暂时不出场却又不忍心抛弃的雇佣兵，“休息室”功能还包括在战斗中切换场上与场下的雇佣兵的功能，这一初期可有可无的功能在后期会显得相当实用，甚至不可或缺——而存储空间的扩大与维持也是需要花钱购买商城道具才能实现的。可以预见，游戏后期高等级玩家间PK时，通过切换雇佣兵上下场来变更队伍结构也会成为重要的战术之一，而对于运营商而言，这些玩家的实力肯定会和消费能力同样有保障。

体形娇小，骑扫帚飞行的雇佣兵魔女，同时拥有强大的群体伤害技能、对魔法职业的牵制技能和实用的辅助技能，但实用性和获得的难度成正比

比较难以理解的是：游戏中居然没有出现韩式网游中“最受欢迎”的消耗品“喇叭”，而且将一些明明可以作为收费道具出售的消耗品设置为可以通过NPC或市场购买到，甚至还允许玩家通过生产技能自行生产——例如可以自定义雇佣兵姓名的“羽毛笔”，重置获得雇佣兵任务的“时间秘籍”等等，比起另一款连截图都需要购买收费道具的网游的设计，《王者世界》在这方面做得已经相当厚道了。尽管如此，因工作不能保证稳定在线时间的上班族还是会对游戏的一些增值服务收费感到不满：那些按服务器时间计算，而不是按玩家在线时间计算的服务项目性价比相当值得怀疑——如果玩家购买了30天时长的服务，却因工作忙碌或其他原因有长达半个月时间没上线的话，服务时间仍然会减少十几天，不得不说这一设计实在是影响消费心情。

强悍的实力是这个游戏里最大的追求之一

镜头拉近，人物也丝毫不显得粗糙，游戏中人物的衣物和甲胄的质感相当出色，完全不会让人产生“不过是一张干巴巴的贴图罢了”的感觉

海盗！初次接触《王者世界》时，我队伍的第一排就是三个海盗，无论是输出能力还是牵制能力都非常强大，该雇佣兵的实力就像外表所展示的那样：结实、强壮。动作缓慢是其最大的缺点

游戏的“新手村”是玩家的梦境，尽管新手教学流程做得不够友好，但只要玩家能够坚持下来，就会逐渐发现越来越多的乐趣……不过这一乐趣也会随着游戏流程的继续而逐渐减弱

总体来说，《王者世界》是一款以回合制战斗系统为核心，倾向于以玩家间的策略竞技为卖点，同时具备一定的养成和收集要素的MMORPG，尽管游戏中属于传统角色扮演类游戏的元素存在感微薄，但出色的战斗系统足以弥补这一不足。对于乐于尝试新事物的玩家而言，它能够提供前所未有的游戏体验，尽管这一体验的新鲜感可能会随着千篇一律的“打怪练级”过程而淡化，但仍然值得尝试。热衷于回合制战斗的玩家和爱好并擅长策略游戏的玩家一定会对游戏的系统有更深刻的认识和更精辟的见解。就算仅以“游戏”的标准进行衡量，《王者世界》也足以凭借其战斗系统而不愧为一部成熟且不失精彩之处的作品，但相对于这些而言，“网络游戏”的形态与“道具收费”的制度是否能够成就而不是埋没这样一款作品，还是相当值得怀疑的。《王者世界》的出色表现并不能表现得比其他网络游戏更出色，同样，其令人失望的地方也不比其他网络游戏更令人失望，它也许不能获得运营商所期望的成功，并因此有负于“王者”之名，但它确实足够独特，创造出了自己的“世界”。P

不玩网游？别逗了！（下）

书接上回，上次说完前5个理由，接下来对后5个继续分析。其实写这篇文章倒不是想捧网游的香脚，只是觉得网络游戏这种形式之所以越来越遭人诟病，不是网游本身之错，而是大环境所致。“橘生淮南为橘，生于淮北为枳”这句后面是“所以然者何？水土异也。”为什么WoW就能火爆如斯？如果要他变好必须首先责骂，那怎么也得骂到肉上，而不是胡乱洒上一盆狗血，来个不负责任的“驱邪祛病”。

■北京 melody

前几日有位朋友买了台Xbox 360，闲聊中他说起最喜欢玩的就是枪枪枪，于是笔者便想就《战争机器》展开热烈讨论，结果他却说：“这个游戏大家都说没什么意思啊。”在笔者的“谆谆教诲”下，隔日他就发来了“感谢推荐”贺电。讲这个故事其实是想说明，当我们对事物发表评论甚至批评时，是否真正去了解过它而不是道听途说人云亦云？或者可以肯定了解得足够充分和准确？

网络游戏也是这个道理。

理由六：时光可贵

你以游戏为生吗？你的职业与游戏有关吗？我很好奇你会花多少时间在游戏上，也相信骨灰级的玩家绝对乐意孜孜不倦探索游戏中的某项乐趣。但是，我无法理解有玩家会愿意花几周、几个月，甚至几年的的时间去重复做同样枯燥无聊的任务，不停地打外貌无甚区别的怪物，就为了获得所谓等级的提升。

这样做的乐趣是什么？为了那永远不知道尽头在哪的目标努力，同时等待若干年后服务器关闭，导致你多年努力全白费？好吧，要知道时间是很宝贵的，每一天都是不会再重复的向前飞逝。所以，不要虚度时光，选择单机游戏吧。

《钢铁是怎样炼成的？》中有这样一段话，“人的一生应当这样度过：当回忆往事的时候，他不致于因为虚度年华而痛悔，也不致于因为过去的碌碌无为而羞愧。”

如果不考虑超能力或者穿越事件，时间是这个世界上最公平的东西，富兰克林曾经说过：“别浪费时间，因为时间是构成生命的材料。”

所以笔者对这条理由的题目赞同无比，时光确实可贵，但接下来的说法就未免有些牵强。

这条理由的中心思想是“玩网游虚度时光，玩单机不虚度。”“虚度”这个词是非常个人化的，我们不能把自己的观点强加到别人身上，你喜欢看书就说别人听音乐是虚度，你喜欢足球就说别人打篮球是虚度，明显的“强盗逻辑”。在原文中，“花几周、几个月，甚至几年的时间去重复做同样枯燥无聊的任务，不停地打外貌无甚区别的怪物，就为了获得所谓等级的提升”这一条是主要佐证，我们假设所有网游均是如此，但如何能够确定就没有玩家有能力，同时也愿意如此玩一辈子？这是他的自由，而且对于他来说，他也并不觉得这样就是“虚度”，他获得了他需要的东西。

网游是一种娱乐，而不是一件工作，因为太强的功利心才会有“虚度”一说

退一步说，现在的网游真的如此不堪？

随着欧美网游在国内销声匿迹（实际上大部分欧美作品可以对这条理由做出绝杀，但很遗憾似乎只有WoW在国内一枝独秀），时下两大派系是韩产和国产。韩游风风雨雨走过10年，早已从《传奇》《奇迹世界》过渡到了今天的《永恒之塔》和《地下城与勇士》，无论从画面、系统还是游戏性上都有了巨大变化，笔者在这里没有使用“进步”一词，因为确实有玩家更喜欢原先的作品，比如直至今天，《传奇》系列的玩家仍然是一个可怕的数字。同样的怪物、枯燥的任务、无限的等级这种事情，在成熟作品中越来越少，当然不能说已经尽善尽美，但绝对没有原文形容得那么“原始”。

而国产网游更是正在发生翻天覆地的变化，“借鉴”“模仿”虽然仍无法避免，但越来越多的作品开始展现出其亮点，“刀剑”系列的连续技、“剑网叁”的武侠革命、《创世西游》的西游神话，这些都是无法否认的种种进步。

《怪物猎人Online》也许是国内第一款还没有官服就已经有了私服的游戏，可见Fans之多

同时还有现在备受期待的日本网游《最终幻想ＸIV》和《怪物猎人Online》，让很多从不玩网游的玩家产生了兴趣。

伏尔泰那句脍炙人口的“我不同意你说的话，但我誓死捍卫你说话的权力”，这里可以改成“我不喜欢网游，但我尊重你游戏的权力”，所以请不要随便说别人“虚度”，也别把网游想得那么简单。

理由七：陶冶情操

什么？玩游戏陶冶情操？是的，你没看错。有这么一些优秀的单机游戏，他们能让我们了解许多生活中学不到的东西。RPG告诉你人生的哲理，SLG告诉你运筹帷幄的重要，RTS告诉你什么

叫以大局为重，就连AVG都告诉你做人要有耐心。

网游呢？嗯，没错，他会告诉你小喇叭5毛一个，过节的时候特价3毛一个，你除了可以学会五花八门的调情手段，还能掌握各种问候别人父母的技巧，真是十分曼妙的好老师。

所以，你如果不想提前进入更年期，请务必选择单机。

这是十条理由中最为可笑的一条。

很多人都听过这个心理学小故事，乐观的人看见半杯水会说"还有半杯"，悲观的人则会说"只有半杯"，还有那句名言，"一千个人心里就有一千个哈姆雷特"。说明同样的事物，在不同角度下观察，就会产生不同的看法，"天狗吃月亮"还是"月食"，完全要看你受没受过9年义务教育。

已解决
添加到搜藏 相关内容
为了玩美服魔兽世界至少要学会英语几级才行呢？
悬赏分：10 - 解决时间：2009-5-28 22:00
我英语基础几乎没有，玩美服魔兽英语水平低一但证实，是中国人会被封号的，为了能玩美服的游戏我想学英语，国服实在是太伤人了无语。请问大家我怎么才能够学会英文呢？很遥远吗？
提问者：滴达大苹果 - 魔法学徒 一级
最佳答案
不一定 因为魔兽中有一些是专业用语 即便你英语6级 也未必会 但是玩美服魔兽基本想看懂的话只要4级就够了 建议去买李阳的疯狂英语
回答者：liuxin19880113 - 试用期 一级 | 离线留言 | 2009-5-28 00:19
我来评论>>

老实讲，这种要求进步的学习气氛在课堂上都少见了，这是不是一种"陶冶"？

就好像这条理由中举的例子一样，有人可以在RPG中看到人生哲理，有人却会觉得"不合现实"，SLG可以锻炼你"思前想后"的组织安排能力，但不也有人觉得"宝物"的坐标未免过于隐蔽？RTS告诉大家"配合"的重要性，但很多玩家其实只是喜欢指挥千军的运筹帷幄。

网游也是一样，可以说"小喇叭"骗掉你5毛钱，但也可以理解为告诉你"金钱与话语权"这种深刻的社会道理，至于调情手段，只要不违法，笔者看不出来哪里不好，难道榆木疙瘩、做一个修电脑的好人就好？

"喇叭"这种道具和"小喇叭"广播电台差不多，谁坐在麦克风前，谁的声音就传得远

而最关键也最可笑的是，上面所说的所有东西，不管好坏，也不管是否真的可以准确传递给玩家，从根本上说，它们根本不是什么"生活中学不到、见不到的"东西，因为在这个世界上，没有什么是比"生活"更好的教材。想知道人生哲理就去读读哲学书，保准比玩个RPG领悟得多100多倍，参加一下学校社团就知道什么是团队配合，不再跟父母要零花钱之后就会明白金钱的重要性，进入社会才能对"话语权"有切身体会，现实里追过女孩便知道"女生十大禁忌"，至于骂人这种事，笔者不认为我家楼下那个6岁小孩的"母亲"系列脏话是在网游中学到的……

"情操"这种东西就和"素质"一样玄妙和复杂，一个三句话不对付就要动手的人也许会扶老太太过马路，一个喜欢听古典音乐的人也许有着残杀动物的"小爱好"，所以要再谈"陶冶"，就更加不可琢磨了。"寓教于乐"肯定存在，也值得赞扬，但我们的最终目的是"玩"，而不是"学习"，不然，"在网游中认识到诚信的重要性"是不是可以代替"思想品德教育课"？

理由八：人身安全

你相信否？玩单机游戏绝对比玩网络游戏更能保证你的人身安全。大家都知道，玩单机游戏的话，你至多就是在家里和朋友打打联机模式，不爽的话大不了过去给他一记飞腿就完事。网络游戏可就危险了，被人盗号过吗？丢过装备或游戏币吗？这些都是司空见惯的小事，目前警方能为你解决的几率非常小，代价也十分麻烦。

然后在游戏里你会认识各种各样复杂的人，网友见面是经常的事，指不定对方就把你给怎么着，这种事情新闻上可是天天报道，抢劫、骗色，那还是小意思，更有引发杀身之祸之类的事件更是防不胜防。所以，出于安全考虑，玩单机吧！

按照这条理由的思路，为了避免被网友欺骗，最好的办法就是禁掉互联网……最安全的生活方式则是躲在家里闭门不出，除非遇到地震火灾泥石流或者外星人入侵地球第三次世界大战爆发等普通人力不可抗拒之因素。

游戏里逛街比户外更安全，而且还能吹空调

出于各种原因，部分媒体对网络中有趣的事情选择了集体失明，紧紧抓住那些负面消息大肆泼墨，造成了一种"网络等于罪恶老巢"的假象。我们想象这样一副画面：电视台的红娘节目上，一对新人正在讲述如何因为网游走在一起；广告牌上赫然印着"玩美服，学外语"几个大字；今天的报纸头条是"通过网络游戏扩展孩子社交圈"。

这就是舆论。

所以反驳这条理由非常简单，只需要列举几条网游可能带来的正面效果就是。

不过笔者想说的是，这个世界不是温室，危险无处不在，不然法院和监狱的作用何在？我们需要的是看清世界，学会自我保护，而不是因噎废食。

理由九：善待感情

如果你有一个和你一起玩游戏的女朋友，绝对是值得炫耀的一件事

这一条说起来比较微妙，但相信大家都能懂。网游最大的吸引人之处，就是在于能和其他玩家进行交流式游戏。譬如结交战友，坐拥情人，好不快意！然而也恰恰是因为这一点，容易误导玩家的感情观和价值观，你的朋友够不够义气，在于他给你装备的多少；你的情人爱不爱你，在于他（她）是不是肯牺牲时间带你练级。找朋友要找等级高的，找老婆要找在线时间长的……这就是所谓的感情？

算了，省省吧，别去掺和那些虚假的玩意，玩单机吧！

这条理由与上一条如出一辙，都是建立在“网络是洪水猛兽”的错误前提之上，如果网络游戏可以“引导”玩家的感情观和价值观，笔者不知道该赞美网络游戏的附加效果还是该为教育制度哭泣。

以后政府开发一款可以培养正确价值观的网络游戏，不管你是老百姓还是公务员，每天都得玩上几个小时，当然不能太长，不然就沉迷了，之后大家都拥有了健康向上的积极心态，为了实现四个现代化奋斗终身。

这样多简单。

另外，原文作者应该是很久不玩网络游戏了，现在的装备都讲究个“绑定”，哪里可以随便送人，带人练级有“经验惩罚”，而且现在还有几款无限等级的游戏？找老婆，如今流行的是带着现实里的老婆玩网游啊……

8、9两条理由都把网游中的一些不良现象归结在网游本身，这是多么愚蠢的观点……如果孔圣人活在今天，你觉得他会在网游里破口大骂骗妹子吗？如果田伯光活在今天，你觉得他会在网游里嗫嗫嚅嚅打不还手看见女孩就脸红吗？剑在侠客手里是斩妖利器，在恶徒手里是欺善歹刃，那么，剑可有罪？

游戏中的孔圣人继续为人师表，传道授业

当然，不玩网游又不会死，如果有人认为自己在网游中一定会受到伤害，那么笔者也奉劝远离，如果喜欢在网游里舒缓点现实压力，笔者也提醒小心骗子。当然，笔者无法想象一个人格完整的玩家会因为玩个网游而要死要活……

理由十：为了不虚度人生

听起来有些夸张，玩网游就是虚度人生？这里主要是泛指那些沉迷的玩家，而实际上十个玩家里，至少有八个沉迷。想想你因为游戏而投入的大把时间精力，也许你错过了一张好的文凭，一份好的工作。想想你因为游戏而坚守在电脑前得日日夜夜，也许你错过了和亲人团聚的机会，错过了和朋友联络感情的时间，错过了认识一位不错的异性的机会。想想你度数日渐加深的眼镜，弧度日益弯曲的脊梁，光泽日益暗淡的脸庞……最安全的做法就是——玩单机吧！

游戏也是玩具的一种，但因为价格低廉所以传播更加广泛，结果就是提供了大把的沉迷机会，如果所有网游都是一个月一万块，不知道还能有多少人沉迷？

几乎找不到辱骂《石器时代》的言论

此条理由与理由六重复度很高，有凑数之嫌，也就不再多言，简单一句：玩单机同样沉迷，玩滑板同样沉迷，看意淫小说同样沉迷。这根本不是沉迷什么的问题，而是为什么会沉迷的问题。

是啊……为什么会沉迷呢？为了人身安全，此处故意省略3000字。

如果抱定决心要排斥网游，可以找到的不光这10条理由，100条都没问题，比如运营商低智、平衡性烂到爆、游戏环境低劣、服务器崩溃等等，如果抱定决心要力捧网游，同样可以列出100条理由，比如协同作战之乐、玩家对抗之乐、结交朋友知己等等，所以这是一个很主观的问题，不同的人有不同的看法。

我记得还没有网络游戏的年代，很多人都在感慨，如果这个游戏可以大家一起玩，那该多好。之后《石器时代》《龙族》《笑傲江湖网络版》《魔力宝贝》等一系列优秀网游出现时，几乎所有PC玩家都有所涉猎，不然网吧也不会一下开遍大江南北。

时光荏苒，不知道哪里出了问题，网络游戏似乎突然就变了味道，成为“骗钱”“脑残”“低俗”的代名词，就好像玷污了“电子游戏”这个神圣字眼的毒瘤，每个人都欲除之而后快。

那么，到底哪里出了问题？

这是时代的问题。

现在网游主力玩家大都是1990年前后生人，这一代人与80年代人截然不同，他们没有经历过世界观、人生观的逆转，无法体会课本与现实的巨大差异，而是在一种已经较为成熟的社会环境中生长起来（这很幸运）。而网游开发商、运营商也不可能固步自封，他们要跟紧时代变化，为主力玩家服务，针对主力玩家的喜好开发游戏。

所以现在对于网游的谩骂，实际上可以理解为对这一时代的“不适应”。

这一话题牵扯内容其实很多，包括历史、政治、社会、心理学等等，笔者能力有限无法一一详述，举个简单例子也许便能说明问题。老北京喜欢喝豆汁，这是一种神奇的食品，笔者曾尝试过几次均未果，在一次和老大爷聊天时，他很遗憾地说：“唉，现在北京也没多少地方卖豆汁了，漫天都是肯德基麦当劳，你说那有什么好吃的？”可有人爱吃。

豆汁可以骂汉堡垃圾食品，汉堡可以骂豆汁味道诡异，可这有什么必要？

国内网游市场也是这个道理，“唉，现在也没几个好玩的网游了，漫天都是泡菜和道具，你说那有什么好玩的？”可有人爱玩。

最后，这篇文章是建立在国内网游现状基础上的，而对于欧美网游作品和市场，这10条理由根本无法成立。

软盘地带

为中国网游平反

软盘众：Wjp000007　　**发帖时间：**2009年7月10日

爱迪生发明了电灯，别人就不能再做了吗？那现在的日光灯比爱迪生发明的电灯强，爱迪生是不是要从坟里爬出来说“你抄袭我的，你真不要脸”？难道有了WoW，中国就不能生产3D网游了？我告诉你，只要掉线少，不搞什么垃圾的安全系统，他就是成功的。有人说《寻仙》抄袭WoW，我真想骂你全家，难道里面的内涵也是外国的？你们都是小学生吧？有种你做一个网游出来，告诉你啊，你别做3D的，要不就是抄袭WoW，你也别做2D的，要不就是抄袭《传奇》，你更别做横板的，要不就是抄袭DNF，你千万别做回合制的，要不就是抄袭《梦幻西游》。有能耐你做一个4D、5D、6D出来给大家看看？照你们的思想，有人发明了白酒，你千万别做红酒，要不就是抄袭，只要比他们那些洋垃圾做的好，掉线少，Bug少，那就是最好的，我告诉你们，没本事的人，才说别人抄袭谁，有本事你抄袭一个试试？你能把一个抄袭的游戏做得超过原先那个游戏，那才值得大家敬佩。

模仿与借鉴没什么不好，有时候还有特别的惊喜

小明： 这是一个论坛上常见的争论方式——“你说这个不好，那你有本事做一个出来？”的确是一个万能的套用句式。不过这里有一个概念性错误，那就是“创作”和“评判”的区别，书评人不一定能写书，影评人不一定能拍电影，音乐评论人不一定能做音乐，当然我们这里是指哪些货真价实的评论家，而不是“伪教授”，所以我想，在游戏领域，玩家就是最好的评论者，大家是有资格来评判一款游戏好坏的。

下面再说“抄袭”。我认为抄袭是一件很可耻的事情，尽管它可能给抄袭者带来利益，但仍不能摆脱抄袭这种下作的本质，有人说“存在即合理”，这两者其实也没有冲突，“合理”的，很有可能也是“可耻”的，“可耻”这个形容词，实际上是伦理学中给出一个“善”的判断行为，这里牵扯到太多哲学问题，我们不去深究，而且这也只是我的个人看法。

想着重说的是，“抄袭”不等于“模仿”。WoW明显是模仿EQ的，暴雪也坦然承认此点。EQ中基本没有PvP内容，早期Raid需要上百人，任务NPC刷新过慢，角色死亡会掉经验值等等，暴雪在WoW进行了暴雪式的去芜存菁，大大加强了游戏性，使得EQ这个先行者现在不停向WoW的方向靠拢，不能不说WoW是一款丰碑作品。再比如“剑网叁”，可以说对WoW的模仿十足十，而且进行了非常有诚意的本土化，比如“经验值”叫做“阅历”，“技能点”叫做“修为”等等，所以不管“剑网叁”游戏性、内涵度如何，起码可以看到“诚意”，这是多么难得……

楼主此帖题目是“为中国网游平反”，想来是因为自己喜欢的《寻仙》被人定义为“抄袭”WoW而怒火难耐，本意是好的，却未免有些矫枉过正，而且对于那些改个名字、换个背景就拿出来卖的作品，还真是担不起“平反”两个字。

Money的圈子！

软盘众：DIY菜鸟　　**发帖时间：**2009年7月11日

小弟在大软上看见了《成吉思汗》这款游戏，于是进去玩了一下，到现在已经3天，感受颇深。我们一起10多个人，应该都算网络游戏资深玩家，前后玩过不下20款游戏，《成吉思汗》给我们的感觉就是：1.累。野外和副本（除少数副本）经验太少，剧情任务没有，只能慢慢地磨副本，而且一共只有4个副本，进去以后看着烦得想吐血；2.钱是来的快，但消耗也快，和《天龙八部》有一拼；3.PK系统的红名惩罚确实太重；4.任务太多，而且有很多定时任务，十分烦人，我一个上班族，能24小时在线玩你这个游戏吗？这3天我正好休息，练到了35，每天中午晚上连饭都不可以按时吃，因为12点天牢、12点半宝箱……5.狩猎任务不知道怎么设计的……想法不错，但是很失败；6.Bug太多。个人感觉越来越像《征途》，如果公测肯定需要不少花钱，比如装备，改来改去可以改出很多属性来，法师的一把武器居然能改出许多力量和敏捷来，反正属性五花八门，逼你不断去改。为何国产游戏都是爆炸式盈利为主呢？为什么国产游戏始终没有老外的好呢？为什么国产游戏始终不能走出Money的圈子呢！

在金钱的森林里，砍伐、迷失还是欣赏？

小明： 《成吉思汗》没有玩过，所以针对游戏本身的问题无法细说，就说说后面那句充满悲愤的排比句中的3个问题吧。爆炸式盈利的意思应该就是“赚一票”就跑的意思，这个很好理解，因为现今国内大部分网游厂商有个共识——“网游是一个快消行业”。所谓快消，就是指快速消费，在后面的深度游戏栏目里我也说到了此点，比如烟草、饮料等等，就属于快速消费。当然我这么说并不全面（请不要跨省追捕），不过从大部分产品的指导思想来看，我只能得出如此结论。后续问题，为什么不选择“长久消费”“百年老店”？这个问题如果深谈，恐怕都可以做个专题，简单说就是“时代在变迁”。第二个问题，为什么都没有老外的好呢……其实这是一个在很多行业都会出现的问题，电子游戏这种东西本身就是老外发明的，而且因为国情不同，导致市场环境、人文思想不同，产品自然也不同。第三个问题，Money圈子谁都走不出去，逐利是人类天性，而且也没什么不好，我猜测这里是说为什么过分“功利”，其实就是第一个问题，楼主不妨换位思考一下，你现在不是热爱电子游戏的玩家，而是一个刚刚融资到1000万准备在网游市场里打拼一番的商人，是不是豁然开朗？

新作中出现了很多华丽的格斗动作，如在敌方雪地摩托出现后，可以利用一个小屋作为掩护，待摩托车靠近后从墙脚突然闪身，使用冰凿将敌人挑落马下的华丽动作。当然，还有在追逐战过程中用匕首来刺死擦肩而过的敌人

现代战争2

预计发售日：2009年11月10日

■江苏 防弹手柄

■《现代战争2》的确展示了非常现代化的战争，关卡设计也绝对是不落俗套。

《使命召唤——现代战争》具有一个堪称“毁灭性”的结尾——一路奋勇向前的海军陆战队武装侦察连和SAS混遍小分队，在完成任务后遭到了敌人的疯狂反扑，结果包括堪称“老不死”的Price上尉在内的战友们全体阵亡（但根据国外游戏杂志报道，Price似乎会在续集中起死回生），主角“肥皂”（Soap）生死不明——显然，这样设计会让它的续集更具悬念。但悬念不会持续太久，11月份我们就会玩到第一款没有“使命召唤”头衔的续作——《现代战争2》！

全新子品牌

Activision已经表示，《现代战争2》不会有“使命召唤”字样，哪怕这暂时让它的知名度下降也在所不惜（但本刊截稿前有消息说“使命召唤”字样有可能重新回归，不过暂时没有得到官方证实）。在《现代战争2》中，出现了一个满面胡渣依然掩盖不了逼人帅气的大兵，他正是在CoD4中由我们来扮演，也正是因为这个原因而无法“露脸”的陆战队士兵——“肥皂”。此时的他已经接替了Price的职位，领导着一支国际化的快速反应分队——141特遣

既然是现代战争题材，就自然少不了一部Cos必备作品《黑鹰坠落》，这个戴着墨镜的民兵，相信每一个观众都能在电影中找到他的原型

队，同时我们知道Imran Zakhaev的恐怖组织并没有随着这个匪首的身亡而土崩瓦解，一个俄国人Vladimir Makarov全盘接受了这个组织，通过先前公布的截图可以看到，现在这个组织更像是一支装备精良、训练有素的军队，甚至拥有苏-27战斗机和军用卫星，在俄国境内发动叛乱。

新作中玩家将扮演绰号“蟑螂”（Roach）的特遣队士兵Gary Sanderson。目前可以确认的战场包括俄国雪山（也就是E3上的演示关，同“肥皂”一道登上悬崖完成破坏任务）、阿富汗城堡（直升机编队快速机降后施展中心开花战术），以及在里约热内卢进行的反恐作战。从中我们可以找到《垂直极限》《绝密飞行》《真实的谎言》，甚至是巴西动作电影《精英部队》中的经典桥段。

开发小记

作为系列的第六款作品，《现代战争2》以CoD6作为代号，于两年前启动开发。2008年12月3日，Activision正式宣布这款游戏时使用的名称依然是《使命召唤——现代战争2》。此时正值《战争世界》开发完毕，制作方曾经宣布，以后的CoD系列正篇作品将不再涉及二战题材。但出人意料的是，《战争世界》的全球销量突破了800万套，这让制作方不得不进行市场定位的重新调整。2009年2月，Activision宣布游戏将取消《使命召唤》的前缀，以《现代战争》这个全新子品牌的第二款作品投放市场，同时宣布游戏将会在今年的圣诞节期间上市（当然这也为CoD继续染指

这次的恐怖组织居然策反了一大批俄罗斯士兵

英文名：Moder Warfare 2　本刊译名：现代战争2　游戏类型：射击　制作：Infinity Ward
发行：Activision　期待度：★★★★

二战留下了伏笔）。

针对玩家关于前作单人流程过短的反馈（这也是CoD系列的一贯特色），Infinity Ward首席执行官Jason West表示，新作将拥有6～10小时的流程。之所以时间跨度如此之大，是因为目前游戏尚未完成全部的关卡设计，制作组可能加入新场景，也可以删去一些已经完成的关卡。5月24日，一段《现代战争2》的15秒广告在NBA东部总决赛的电视直播间隙播出，从中我们看到了这款游戏的几个惊艳瞬间，包括潜水、直升机机降、格斗和激光制导炸弹攻击（难道本作例行的飞行关卡中，这次驾驶的是A-10？）。此外令我们感兴趣的是，配音演员Ken Lally参与了《现代战争2》的制作，他曾在《生化危机5》中担任“老威”的动作捕捉，目前还不知道他将为游戏中的哪名角色代言（难道又是大反派？）。

E3演示详细情报

战争题材游戏爱好者一定会认为6月2日才是本次E3大展上最为火爆的一天：如果你觉得在微软展示会上《现代战争2》的流程演示片还不够过瘾，那么在随后进行的Activision演示会上，Infinity Ward的两位“掌门人”——Jason West和Vince Zampella一道为我们带来了雪山大战的完整Demo。“肥皂”和“蟑螂”这一对由新老主角组成的搭档在暴风雪中爬上悬崖，潜入俄国叛军基地，使用生命探测器和消声武器清除一路上的威胁，并找到叛军获取的军用卫星，从中下载了关键性数据。随后这场冷战演化为了激烈的枪战，最后以一场精彩的雪地摩托追逐战进行了收尾。

由于没有任务简报画面，我们并不

E3演示：最后一秒钟的援手

E3演示：安装炸弹

“特种部队”模式中玩家可以率领全球各地的反恐小组，执行各种小范围、高强度的任务，当然也有机会使用防弹盾这种在军方看来非常儿戏的装备

E3演示：且战且退

E3演示：墙角处的埋伏

知道这个任务的背景。在开场中，两名角色使用冰凿进行攀岩，转入实时画面之后，RT和LT两个键用于控制冰凿，停在一个位置不动去观看风景是不可行的，这会让冰面由于无法支撑一个人的重量而迅速破裂。在登山的过程中，自然少不了“在即将跌入万丈深渊一瞬间被一双‘上帝之手’拯救”这种烂俗至渣的桥段。

登上悬崖之后，暴风雪让玩家的能见度下降到不到5米，形成了绝佳的掩护。玩家手中出现了一支加装有消音器和心跳探测器的非制式自动步枪，这种科幻武器曾经在电影《异形2》以及Tom Clancy小说《彩虹六号》中出现过。拥有这种神兵利器并不代表接下来的任务会很简单——玩家不能同时面对两名以上的敌人，即便面对一个落单的巡逻兵，如果不能达成一枪毙命的结果，敌人就会迅速朝玩家所在的位置靠拢，让流程变得更加困难。看上去，这个关卡与前作最为出彩的“双狙人”非常类似，但在雪地关中，可以看到场景的开放度非常高，并非前作中“自古华山一条道”式的死脑筋，并且完成任务的方式也非常多样化，玩家甚至可以像正宗的潜入游戏那样，依靠灵活的走位和掩护，以一个不杀的方式到达任务点。

在“肥皂”为基地的油库安放好C4炸药之后，两名角色潜入机库。“肥皂”负责破坏卫星，“蟑螂”则需要潜入二楼下载数据。但当“蟑螂”完成任务，准备回到机库与“肥皂”汇合时，却发现此时的“肥皂”已经被敌人发现，在黑洞洞的枪口下，“肥皂”不得不举手投降。通过无线电，“肥皂”告诉“蟑螂”执行B计划——“蟑螂”毫不犹豫地按下了遥控引爆开关，惊天动地的爆炸声吸引了杂兵们的注意力，就在此时，游戏转入了子弹时间特效，两名士兵同时亮出了武器，潜入行动结束了，接下来是火力全开时间。

关卡的新意

两名特遣队士兵在消灭了大量敌人之后，开始交替掩护进行撤退，敌人的雪地摩托车从山脊的另一端向二人组冲来，“肥皂”顺势劫持了一辆敌人的摩托，然后开始了和敌人上演生死时速。一架雌鹿直升机此时拍马赶到，最后援军乘坐虎式直升机将二人组从虎口中救出。

这段演示除了劲爆的战斗内容以外，还让我们看到了很多华丽的格斗动作，如“肥皂”在先前的潜入中，就多次表演了抱摔、割喉等特种兵技能。另外制作人宣布，游戏在完成“一周目”之后，将会出现一个“特种部队”模式，它相当于CoD4中大受好评的高空歼匪关“Mile High Club”，只不过这一游戏模式中包含大量类似的高节奏反恐任务，你也可以将其视为《彩虹六号》的纯射击版。

令人惊讶的是，《旧共和国》中所有的对话都有配音，并且经过了精心的剪辑。全程语音的MMORPG本身毫无疑问是项野心勃勃的创举，全部剧情以互动电影式剪辑表现的《旧共和国》恐怕将会是网游史上最具剧情张力且故事表现最为华丽的作品

星球大战——旧共和国

预计发售日：2010年

■重庆 Jump

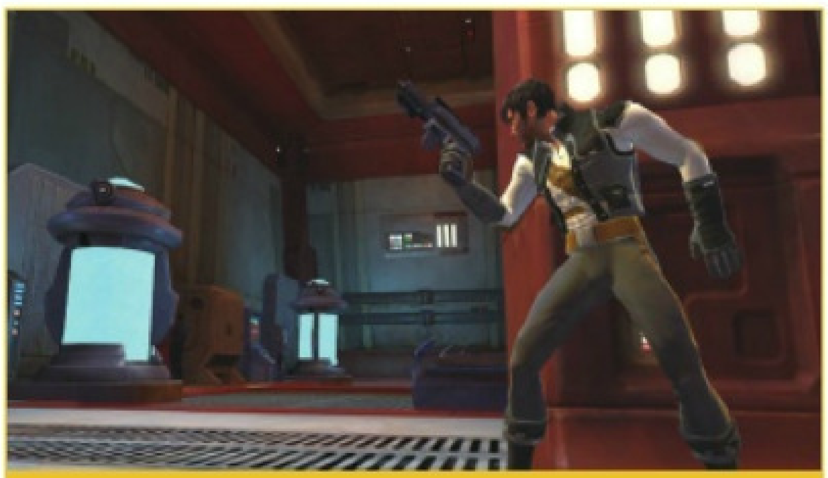
■全程语音、剧情驱动游戏，这都明摆着要和网游霸主暴雪唱反调！

《星球大战——旧共和国武士》可算是主机平台美式RPG的成功典范，关于这款游戏的争论最多停留在“它是主机平台史上最好的RPG”还是“主机平台史上最好的RPG之一”这种无聊的嚼舌头观点上。于是当BioWare希望将这种成功延续到PC平台的MMORPG上时，《星球大战——旧共和国》自然就成了目光的聚焦点。

目标：革命

自从进入次世代以来，BioWare就一直显得野心勃勃。《质量效应》一看就要颠覆RPG游戏的视觉表现力和临场感极限，《龙世纪》据说会因为史无前例的晦涩背景和挑战底线的道德判断标准而被列为成人限定级。相比起前两

臭名昭著的赏金猎人波巴·菲特（Boba Fett）是游戏中赏金猎人的原型



走私者，以《星球大战》电影中的韩·索罗（Han Solo）为原型的星际游侠

者，《旧共和国》则宣言将改写网游深度和内涵的标准，为MMORPG引入剧情驱动游戏的模式，带来单机游戏一般深邃的故事和性格各异的角色。显然这和主流的暴雪式“刷刷刷”驱动游戏走的不是一个路子，且不论《旧共和国》的细节能有多出色，至少在理念上，BioWare显然意在革命，而非量产一款星战背景的WoW Like游戏。在今年E3上，《星球大战——旧共和国》首次展出即大获成功，一举夺下最佳PC平台游戏奖项。除了一段表现共和国首都科洛桑（Coruscant）被西斯帝国攻陷的高质量宣传影像外，BioWare还向媒体演示了部分实际游戏的内容。

《旧共和国》中的玩家将分为两个阵营进行游戏：银河共和国和西斯帝国。两个阵营都有各自独特的职业，绝地武士和西斯君主自然是毫无悬念的星战保留节目，而共和国陆战队也在早先确定成为可选职业。

新职业公布

E3的演示视频则确定了两大阵营的新职业：西斯帝国招募了狡诈的赏金猎人（Bounty Hunter），而遍迹共和国的走私者（Smuggler）也决定加入冒险的旅程。

赏金猎人的故事发生在哈特人的殖民行星哈塔上（关于哈特人，请回想下伟大的贾巴大人），这颗原本生长着茂盛植被的星球由于过度的工业开发而被严重污染了。昏黄色的天空、瘴气般的迷雾和树丛间的金属工业造物使这颗星球的气氛分外压抑。玩家的赏金猎人降临了这颗工业废土行星，他的目标是刺杀本地的哈特领主，完成曼达洛里亚部族（Mandalorian）的“伟大追猎”任务，并证明自己是全银河最棒的赏金猎人。

我们看到，赏金猎人基本上属于远程攻击型的角色。他身披重甲，使用激光步枪作为主要武器，同时装备了威力强大的火箭导弹和附带眩晕效果的震荡弹来保证强大的远程火力。火焰喷射器则是在敌人过于接近时的应急手段，射程有限但可在造成伤害的同时让敌人惊

英文名：Star Wars：The Old Republic　本刊译名：星球大战——旧共和国
游戏类型：在线角色扮演　制作：BioWare　发行：LucasArts　期待度：★★★★

赏金猎人还能使用火焰喷射器进行近战

善用掩体系统是走私者战斗的关键

这便是组队行动

慌失措，为赏金猎人重新拉开距离争取时间。当然，赏金猎人的招牌喷射背包自然不能少，启动喷射背包之后赏金猎人能够浮空滑行一段时间，同时还能使用重火力攻击地上手足无措的敌人。

如果说《星球》大战电影中有一名角色的人气能够和那些操纵原力挥舞着光剑的绝地武士西斯君主一较高下，那恐怕只有千年隼号的舰长，万年走私犯兼独行侠韩·索罗（Han Solo）了。在《旧共和国》中，玩家终于能够亲身扮演一名走私者，像个真正的宇宙游侠那样徜徉于星海，游走于银河的各个势力之间。在战斗中，走私者同样是一名远程型的角色，但这些家伙显然没有赏金猎人或共和国陆战队那样厚重的盔甲。作为平衡，走私者可在战斗中寻找掩体保护，并且躲在掩体后快乐地攻击外边的活靶子。战斗中的走私者离不开掩体，他们的部分战斗技能甚至需要在掩体后才能使用。然而，走私者最大的舞台并非在战场上。别忘了，《旧共和国》是一款十分重视与其他NPC互动并借此引导剧情的游戏，在大部分需要与非玩家角色进行互动的场合，走私者的对话技巧以及个人魅力都能为整个团队带来实在的利益。

善恶抉择的纠结

在《旧共和国》的幕间有着大量的互动对话，每个场景中玩家都能够和数

在线漫画已在游戏官网连载到了第9期

名NPC角色进行互动，效果类似于《质量效应》中的电影式对话轮盘。玩家能够选择对待NPC的态度，并对事件做出不同的选择，这些举动都将影响到之后的游戏进程。

如同在两作《旧共和国武士》中所着重表现的，选择仍将是贯穿《旧共和国》的整个游戏历程的主题。游戏中，玩家将经历无数模棱两可的抉择，善恶抉择也许并不像表象显示的那样简单。

为了在故事驱动的游戏模式和多人在线模式中寻找一个平衡点，BioWare在《旧共和国》中引入了“触发点”（Flash Point）系统。所谓触发点，指的是一个剧情场景中需要数名不同职业的玩家，他们分别扮演剧情中相应的角色来进行游戏。例如演示中的“抗命舰长”任务，一名赏金猎人玩家和一名西斯领主玩家一同组队进行游戏。队伍来到一艘西斯战舰上，这艘战舰的舰长违抗了帝国的命令。在面临是否处决这名抗命的舰长时，游戏的另一个核心系统，“多人对话选择”发挥了作用。队伍中的玩家投票做出他们的选择，并最终决定这名舰长的命运。当然，不同的选择会产生完全不同的后果，影响之后的游戏内容。如果队伍投票选择处决舰长，那么曾经的副官将接手战舰的领导权，并触发新的剧情。随后队伍打败了入侵的共和国卫队，并且与幕后主使——一名绝地武士进行了一场激战。

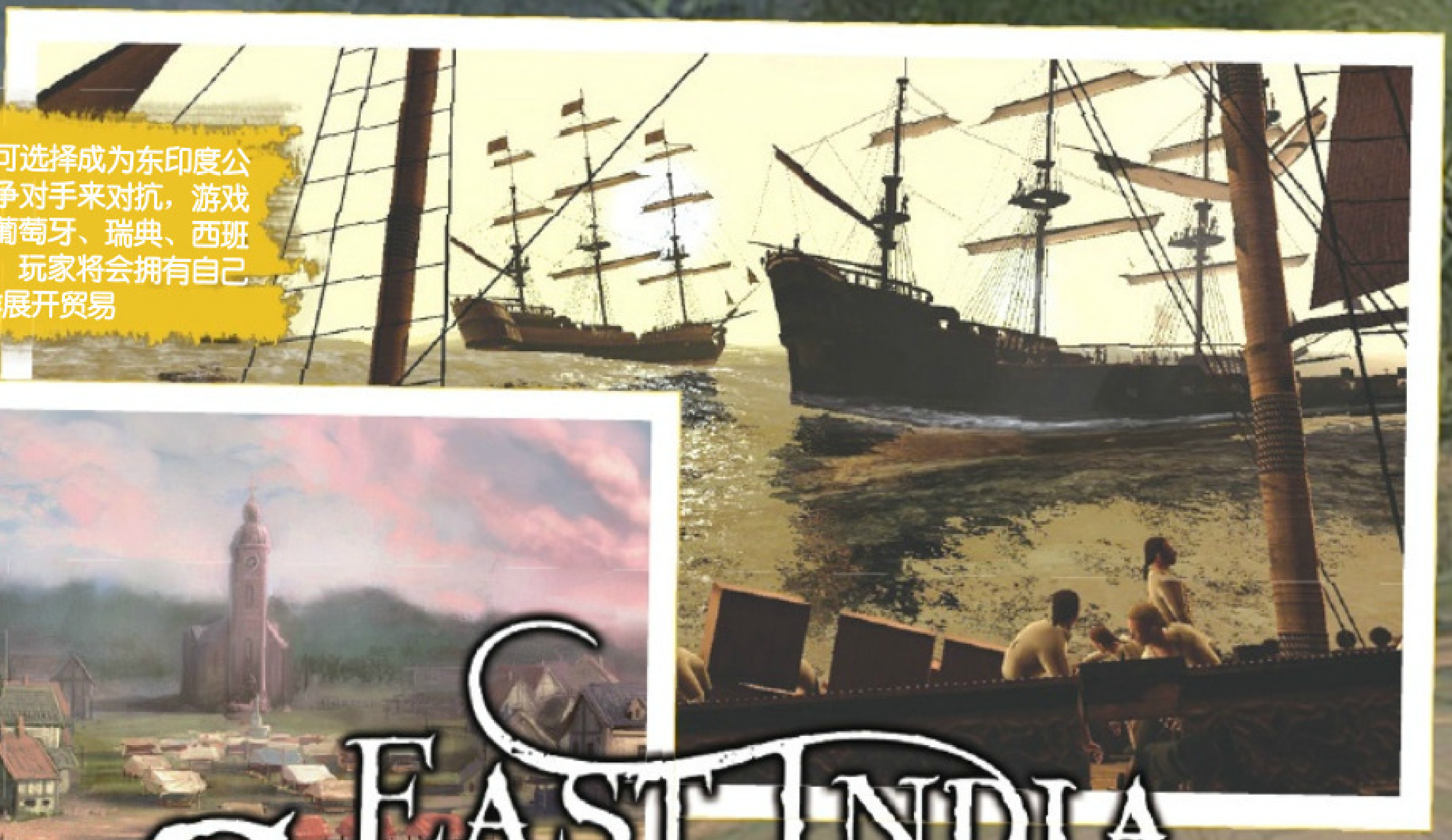
原力和光剑向来是星球大战的标志，在《旧共和国》中，玩家控制的西斯领主能够使用多种曾出现在《旧共和国武士》中的剑技和原力技能，包括玩家熟知的“原力跳跃”，强力的突进并且挥舞光剑攻击的华丽剑技；“原力锁喉”，隔空扼住一名敌人的喉咙，使其不能动弹并且持续受到伤害；“原力闪电”，大范围的伤害技能，并且附带麻痹效果。西斯领主和绝地武士的实力几乎不分上下，但玩家这边还有一名开着喷射背包漫天飞舞乱射导弹的赏金猎人帮凶……几个来回之后，绝地武士便不支倒地，化作一阵闪光回归原力本源去了。至于绝地武士留下的战利品，分赃结果是西斯领主获得了一把额外的光剑以便双手挥舞，而赏金猎人则找到了一部先进的电子扫描仪用以改装自己的盔甲——大家各取所需。

结束语

《星球大战——旧共和国》的上市时间暂定在2010年内，目前游戏的开发进度并不乐观，而BioWare Austin似乎还希望将更多的内容塞进游戏里，算上网游必不可少的零零碎碎的测试时间，推测起来这款让星战迷和美式RPG爱好者们望眼欲穿的游戏最早也要在2010年下半年才有摆上货架的可能。目前游戏的官方网站上已有在线漫画和背景故事短集可供心急如焚的玩家提前感受一下旧银河共和国时代的氛围。如果实在难以忍受等待之苦，诸位不妨重新装上《旧共和国武士》消遣一番吧。P

E3 CG动画：精彩的光剑对决

海上贸易将是游戏的重点。玩家可选择成为东印度公司的总督，或是选择担任其他竞争对手来对抗，游戏共有英国、荷兰、法国、丹麦、葡萄牙、瑞典、西班牙和神圣的罗马帝国这八国可选。玩家将会拥有自己的船队，到遥远的海洋展开贸易



东印度公司

预计发售日：2009年8月3日

■湖北 非黑即白

■这是一款集众家之所长的策略游戏，而且将以全3D的即时模式演绎。

《东印度公司》是一款以历史上的“东印度公司”为背景的策略游戏。所以在介绍这款游戏以前，我们先得弄清楚什么是“东印度公司”。

历史上的东印度公司

东印度公司创立于1600年，最初的正式全名是“伦敦商人在东印度贸易的公司”（The Company of Merchants of London Trading into the East Indies）。它是由一群有创业心和有影响力的商人所组成。最初，英国商人主要是利用东印度公司做生意，慢慢地，东印度公司就成了英国殖民者侵略印度的工具了。东印度公司把印度的粮食和工业原料源源不断地运回英国，从中获得了丰厚的利润。1813年公司的垄断地位被打破后，公司渐渐脱离了贸易业务。1857年印度民族起义后公司将它的管理事务也交付给了英国政府，印度成为英国的一个直辖殖民地。《泰晤士报》评论说：“在人类历史上它完成了任何一个公司从未肩负过，和在今后的历史中可能也不会肩负的任务。”但考虑到殖民者的本性，这个评价未免也太一厢情愿了。

游戏中有40个风情各异的港口和城镇

游戏中的每个建筑和船只等都有详细的说明

中东风情的城镇

栩栩如生的海上世界

由此可见，《东印度公司》将是一款注重贸易的游戏，尤其是海上贸易。此外，游戏的另一大重头戏就是海战。这不禁让我们想到《席德·梅尔的海盗》《罗耶港》《航海时代》等同类游戏。事实上，游戏的制作组——来自芬兰的Nitro Games也直言不讳地说，《东印度公司》借鉴了这几款游戏的创意，并试图将海战做得像《帝国——全面战争》中一样气势恢宏。Nitro Games认为这将是一款集众家之所长的游戏，而且将以全3D的即时模式演绎。

在今年的GDC（游戏开发者大会）上，我们看到了游戏的实机演示。游戏的画面虽然没什么令人惊艳之处，但也算得是精美细腻，如《上古卷轴IV》一般古朴典雅的界面和与《文明IV》一般柔和亮丽的实际画面结合得相当完美，既有厚重的历史气息又能吸引玩家前去探索。再加上日出日落、电闪雷鸣等丰富的天气变化，使游戏的世界更真实，更富有生气。

积极发展海上贸易

前文说到，海上贸易将是游戏的重点。玩家可选择成为东印度公司的总督，或是选择担任其他竞争对手来

英文名：East India Company　本刊译名：东印度公司　游戏类型：策略
制作：Nitro Games　发行：Paradox Interactive　期待度：★★★★

船只的详尽资料

火爆激烈的海战将是本作的重头戏

昼夜和天气变化也将对海战产生影响

日出之前结束战斗，可见游戏十分讲究对船只的细节描绘

对抗，游戏共有英国、荷兰、法国、丹麦、葡萄牙、瑞典、西班牙和神圣的罗马帝国这八国可选。玩家将会拥有自己的船队，到遥远的海洋展开贸易，以最佳的路线将最需要的物品送到各个港口中，如果发现新的航线，还有可能找到珍稀的物品，例如茶叶、香料、黄金、钻石、瓷器，等等，玩家要想尽办法通过贸易路线把这些物品运回欧洲。正处于缺货中的商品将会给你带来可观的收益。而大量倾销某一类物品则会导致该物品的价格急速下降，得不偿失，所以玩家需要在其中找到一个平衡。另一方面，这也是（尤其是在多人游戏中）摧毁对手的有效方式——如果对手积压了某种货品，你便让这种货品在市场上随处可见，从而使对手的收益大幅降低。

在玩家开展海上贸易的过程中，就免不了要与其它几个国家的贸易公司进行外交活动，你可以选择威胁、合作甚至开战等方式。如果玩家积极与各个港口进行贸易，并拥有实力强大的舰队，就会提升自己国家的声望值。建立高的声望值会使一些小国家屈服于你的“淫威”，当你向他们索要一些日常物品作为贡品时，他们将会乖乖就犯。合作的关系将会使盟友的港口成为自己的友好港口，玩家可以随意在这些港口停泊船只、展开贸易，等等。对那些好战的玩家，你也可以选择以武力的方式直接占领。由于玩家的船只行驶范围有限，所以多占领或多成立友好港口相当重要。

海战必不可少

游戏的战斗将以5对5的方式展开。玩家可以选择如RTS一样的俯视角，全局操纵舰队作战，也可以切换到第一人称模式。在此模式下，玩家就如同站在甲板上的指挥官一样，指挥本船的前进方向、弹药的类型以及作战方式。

你可以清楚地看到从船舷侧发出加农炮射向敌船的情形，震耳欲聋的响声和熊熊燃烧的火陷给予你最刺激的海战体验。

你可以在战斗中顺便攻击对方的货船，以夺取他们的物品，同时也防备自己的货船遭到对方的攻击。战斗胜利后会有经验值的设定，以供指挥官会学习新技能，并增进船舰的能力。Nitro Games声称《东印度公司》的技能树丝毫不亚于像《魔兽世界》这样的角色扮演游戏，包括进攻、被动技能分支。

在多人游戏方面，Nitro Games将为游戏设立专门的网战服务器——EIP战网，每个游戏最多支持8名玩家同时对战，玩家也可以在战网建立单人游戏自娱自乐。在多人游戏中战胜多手将会提升玩家的网战排名。P

游戏中的主力船只介绍

游戏中将会有11种不同类型的船只，从小舟、大型帆船到护卫舰等一应俱全。不同类型的船只具有不同的功用，如短或长时间的航行、巡逻、战争、侵略港口等等。

战列舰

速度：慢　**火力：**重　**耐力：**高　**操作性：**低
货容量：中　**射程：**中　**造价：**高

战列舰是海战时代最具代表性的大型战舰之一。虽然它们速度缓慢，操作也比较繁琐，但它仍然是公海中最强力的战舰。正由于它的优点十分突出，在东印度公司舰队中的地位也是属一属二的。一艘军舰上往往有百座加农炮，和由千人所组成的船员。战列舰最初出现在15世纪，在17至19世纪的海战中大放异彩，是海战中不可或缺的主力舰队。

大帆船

速度：中　**火力：**中　**耐力：**高　**操作性：**低
货容量：中　**射程：**远　**造价：**中

大帆船可谓是历史上最具传奇色彩的帆船之一了。作为西班牙16至17世纪的海上霸权的缩影，它们常常使人联想到宝藏、海盗、征服者和无敌舰队。大帆船是一种装备优良的战舰，同时也很适合运输大型货物。虽然大帆船作为西班牙人去加勒比海的寻宝船而闻名，但直至东印度公司的兴起才使得它在全世界范围内流行。由于第一线作战军舰的强势，大帆船在18世纪逐渐没落。

《德军总部》在游戏接近发售时公布的开场动画里把主角BJ描述成一个超能英雄。他不仅身手矫健、枪法了得，在走投无路时，还能从怀中掏出一个神秘的宝贝，只要朝向纳粹士兵比划一下，所有人都在奇异的闪光里变成骷髅

德军总部

预计发售日：
2009年8月18日

■江苏 防弹手柄

■最新演示揭示了盟军英雄BJ的新能力及他要面对的超时代怪物。

我们数度关注《德军总部》的开发进展，不仅因为它是历史最悠久的FPS游戏之一，还因为的开发团队系出名门。E3之后，《德军总部》展示了更多的关卡，不管这些展示出现了“倒退”的迹象——与GDC09上的试玩版相比，玩家在Demo中从“驾驶者”变成了“旁观者”，被拉回到了观众席上，好在本次我们看到了一个全新的关卡演示——异能医院。

BJ的两种新能力

医院是恐怖题材游戏的必备场景。游戏中的这座医院，确切说是纳粹的异能研究设施，场景由门诊和办公区两大部分组成，曲折蜿蜒的走廊连接着各个区域，玩家还需要进入一些狭窄的实验室中执行任务。本关的目标是调查这里的研究项目——对BJ而言，“调查”就意味着用子弹将各种奇奇怪怪的生物全部撕碎。

在“面纱”世界中收集能量后，BJ可以使用各种超能力同纳粹厮杀。除了减缓敌人移动速度的“泥潭术”（一种“子弹时间”的变种）以外，我们还看到了他的两种新能力：“面纱”护盾，在一定时间内它会吸收所有劈头盖脸迎向BJ的伤害打击；“面纱”之眼，可以让BJ在黑暗中清楚地找到敌人的位置，并能够提示一些强力敌人身上的弱点。

两种新敌人

在《德军总部》中，你所要遇到的敌人不仅只有不死系怪物和党卫军士兵，还有诸多攻击方式独特的兵种，比如一种能够以高速旋转躲避子弹、使用两支刺刀进行攻击的近战型敌人，看上去与电影《地狱男孩》中的纳粹面具死人——Kroenen的攻击方式非常类似。它们会隐藏在黑暗中偷袭BJ，其利爪攻击还会在玩家的主视角中留下恐怖的血手印（难道制作组非常喜欢《死亡之屋》？）。另一种杂兵装备有盾牌，能够在正面抵挡任何火器的攻击，虽然他们手中的鲁格手枪不足以带给BJ太大的威胁，但他们经常会掩护其他纳粹士兵和怪物协同攻击，让玩家难以招架。

连抵抗军也可以杀到异度空间

游戏使用的是Quake4引擎的改良版，至少在技术上，这款游戏并没有太大的买点

不甘失败的纳粹再度启动了异能研究，党卫军高官们的着装也显得非常神棍化，难道穿成这个样子就可以阻止第三帝国被毁灭的结局？

在这个演示关卡中还出现了一段精彩的过场动画：一名纳粹高官在与一名科学家谈论实验的进展，科学家说：“研究取得了一些成果，但实验对象的状态极不稳定。”BJ的到来打断了他们之间的谈话，随后纳粹军官将科学家推入一间实验室，并且关上了大门。随着一阵惨叫，一个由科学家变异而来的怪物破门而出，演示至此全部结束。

8月18日，让我们一起去轰杀Raven Software和id Software联手带来的不死怪物吧！

英文名： Wolfenstein　**本刊译名：** 德军总部　**游戏类型：** 射击
制作： Raven Software/id Software　**发行：** Activision　**期待度：** ★★★★

在战斗演出效果上开发小组花了大力气，蝙蝠侠会根据敌人的攻击方式做出相应的反击动作，比如手持钢管的敌人攻击时，蝙蝠侠会侧身躲避然后夺过钢管，向敌人挥过去，再反手接住背后敌人的拳头，用手肘攻击。并且最对付场景中最后一名敌人时，蝙蝠侠还会有“终结技”，游戏也会用慢动作进行表演，效果十足

蝙蝠侠——阿卡姆疯人院

预计发售日：2009年8月25日

■重庆 五月

■黑暗骑士与小丑的再度对决华丽无比。

《阿卡姆疯人院》是今年夏季最值得期待的电影改编之一，至少看起来不会比金刚狼的表现更差。游戏在E3上发布了试玩，并且在7月初陆续公布了更多情报，让我们看看自上次报道以来有什么新东西吧。

隐形侠士

新作与其他蝙蝠侠游戏的最大不同，就是虽然是动作游戏，但加入了隐蔽行动的要素，玩家不能只顾埋头杀敌。蝙蝠侠的蝙蝠钩、披风、蝙蝠镖都是隐蔽战术的好工具，玩家可以借助蝙蝠钩从高处无声无息地落到敌人背后，给它致命一击。玩家干掉敌人用的时间越短，获得的奖励也越多。相对的，盲目暴露自己，冲进敌阵只会让自己死得更快。这样的设定让蝙蝠侠更贴近电影《黑暗骑士》中的形象，也让游戏具备更高的挑战性。

突然从背后进攻的话会有相应的勒颈动作一击必杀，也会有过瘾的慢动作特写

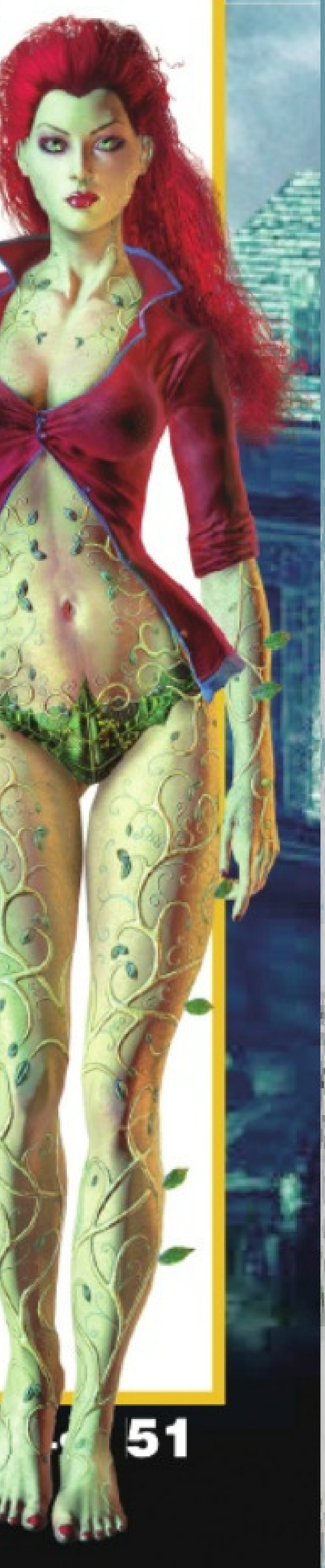
配枪的敌人是非常危险的，只能像幽灵一般从暗处突袭

E3展上的演示很好的说明了隐蔽行动的重要性：演示中的连环杀手劫持了一名警卫，只要看到蝙蝠侠靠近就会杀死警卫。玩家必须爬上疯人院大厅中的监视台，然后切换到探测模式，利用探测模式观察周围甚至墙另一边的敌人，还可以发现场景中可以攀爬的雕像。然后利用蝙蝠钩爬到雕像上，再降落到连环杀手身后将他击倒。接下来蝙蝠侠出现在一个宽敞的大厅里，从这里开始，敌人都是拿着枪四处巡逻，对付拿枪的敌人只能从背后袭击，否则只有送死的份。往后的游戏中，玩家必须多利用探测模式发现场景中可以互动的物体，来发现新的路径或是消灭敌人。

黑暗风格

游戏的画面是写实的黑暗风，画面偏蓝黑色，人物和场景极具质感，从服装到身上的小配件细节十足，而演示中自由流畅的战斗也颇为夺目。玩家可以自由地通过不同的按键组合做出丰富多彩的连击——游戏中的敌人多是群体出现，所以连击并不是只对单一敌人的连续攻击，而是要求玩家一口气击倒多个敌人。何时正面攻击，何时反手侧击旁边的敌人，以及要不要先将面前的敌人放倒腾出手来对付其他敌人，都是玩家需要考虑的。

《阿卡姆疯人院》可以说是蝙蝠侠系列游戏的“进化”，即使去掉蝙蝠侠的光环作为独立的动作游戏来看，也是盛夏里颇值得关注的。



英文名：Batman: Arkham Asylum　本刊译名：蝙蝠侠——阿卡姆疯人院　游戏类型：动作
制作：Rocksteady Studios　发行：Eidos Interactive　期待度：★★★★

除了不错的单人任务外，游戏的多人任务更让人惊喜，因为环境可破坏的要素加入，战术变得多元化，战斗的乐趣也因此而大大提高，可以使用许多毁灭性武器更提升了游戏的爽快度

红色派系——游击战

预计发售日：2009年8月25日

■重庆 五月

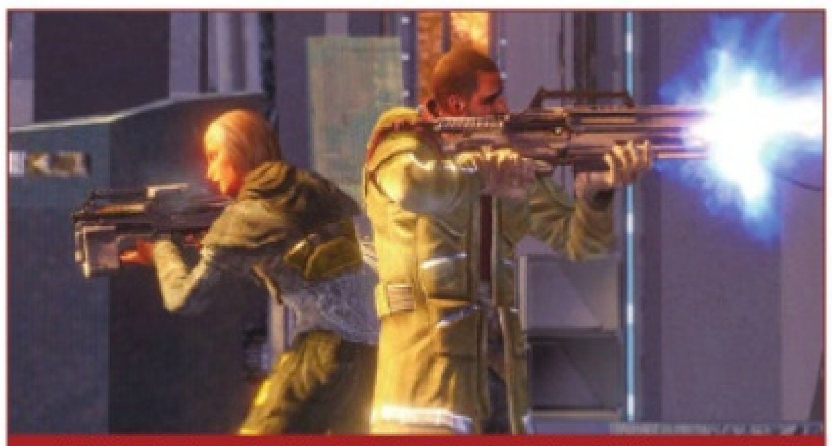
■只要你愿意，火星上的一切都可以被破坏！

在《大众软件》之前的报道中，我们知道《游击战》最大的卖点就是玩家可以最大程度地和环境互动，这让大肆破坏成为可能。为什么能做到这一点？因为Volition Inc.在开发游戏时，所做的并不仅仅是模拟真实物体和建筑的外形，而是完整地对真实场景的物理结构进行了重现。玩家将能够用手中的武器破坏一切，大到钢架桥，小到一张桌子。你不会再遇到用火箭筒都无法轰开的门，这一根本性的改变，让《游击战》有了截然不同的关卡设计和游戏体验。

区域探索

游戏没有关卡的概念，地图是按区域划分的，玩家可以探索整个火星表面，每个区域最重要的两个指标就是我方士气和EDF控制度。士气代表红色派系成员和平民的感受，士气低时就无法开启某些任务，弹药补给也会受限，平民也不大愿意加入战斗；士气高时，玩家周围就总会有战友相助。EDF控制度高的话，敌人更加难缠，可探索的地方也会受到限制，EDF降至0就会推进主线剧情，开启更多可探索区域。

《游击战》中的任务主要分为三大类：主线任务、游击队行动以及打击



我们的主人公是本来是要来火星挖矿的，现在成为了自由斗士

EDF目标。其中主线任务有20个，是推进剧情发展的，游戏时间大约为20小时，其余任务玩家可以凭喜好选择——游戏的支线任务跟主线任务一样长。

游击队任务的内容比较多样，从袭击EDF基地、护送、还有防守红色派系据点等。这些任务都是动态产生的，玩家在执行其他任务中或探索地图时都有可能接到任务通知，可以选择执行（但接到通知玩家就必须做出决定要不要接）。完成游击队任务可降低EDF势力的控制度，更可以获得新的武器和增加玩家与当地红色派系势力的友好度。

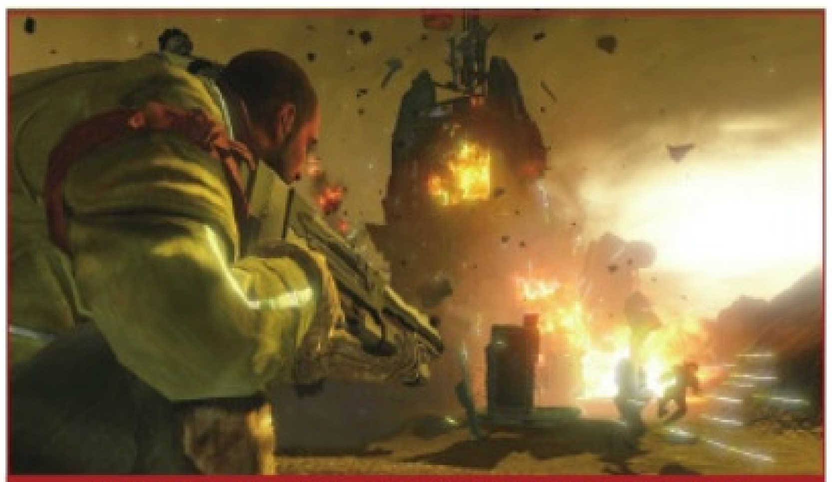
袭击EDF目标则稍有不同，这些目标一直标注在地图上，并根据重要性排序。所有EDF目标都在严密保护之下，越重要的就越难攻克。这类任务的目标很简单，就是摧毁。它的最吸引人之处就是玩家想怎么干就怎么干，只要破坏即可，消灭EDF目标是降低当地EDF控制度的最直接方法。

战斗策略

《游击战》中NPC的AI都非常高，对付敌人时，需要充分利用周围环境进行攻防。许多情况下都需要玩家开动脑筋才能达成任务，直来直去是无法在战场中生存的。为了战斗，玩家可从民兵中召集战友，其中一些有较高的作战技能，是不错的左膀右臂，但多数时候没有很好的人才，战友系统的控制目前看来并不是太好。

除了不错的单人任务外，游戏的多人任务更让人惊喜，因为环境可破坏的要素加入，战术变得多元化，战斗的乐趣也因此而大大提高。

《游击战》的家用机版已于E3期间发售，PC版目前锁定在8月25日与玩家见面。P



本作中玩家见到最多的就是爆炸爆炸爆炸

英文名：Red Faction：Guerrilla　本刊译名：红色派系——游击战　游戏类型：动作
制作：Volition Inc.　发行：THQ　期待度：★★★★

这款游戏中当然不可能出现医药包道具或“受伤后休息几秒即可精神焕发”的设计。一旦中枪，就需要立刻进行包扎，屏幕下方会显示失血量，超过8品脱之后还不救治，人物会立刻死亡。中枪部位也会给玩家的操作带来影响：手臂受伤会导致瞄准困难，腿部中弹则会影响移动速度，只有到达下一个Checkpoint之后才能恢复全部的HP

闪点行动——巨龙崛起

预计发售日：2009年第三季度

■江苏 防弹手柄

■《巨龙崛起》保持了系列一贯的风格，并且还加入了诸多对于新手来说非常贴心的设计。

故事的舞台是一个热带岛屿，地貌复杂

著名军事模拟游戏《闪点行动》的正篇续作，同时也是第一款不是由Bohemia Interactive Studio制作的OFP系列最新作品《巨龙崛起》（以下简称DR）我们之前曾做过简略的前瞻，现在它推出了Demo。这款游戏在更换制作组之后是否能维持原作的高度战场模拟风格？至少目前已经有了答案。

雷达系统

Demo中出现的雷达系统，不仅可用于表现战场上的敌我态势，而且可以缩放为完整的战场地图，用于队友指挥和重火力支援。在演示的开头，玩家的任务是摧毁一个敌军雷达站，它位于山脊的后方。看上去，整个场景找不到任何敌人，但玩家必须非常低调地移动，且每次移动前，都必须将队友布置好，交替掩护整个小组的跃进。

突然，雷达屏幕上出现了两个红色箭头，这是己方直升机最后发现敌人的位置，通过望远镜，玩家发现了位于半山腰掩体内的敌人。此时控制3名队员低姿跃进到距敌100米的位置，然后通过D-Pad方向键打开掩护火力命令，玩家则以匍匐从侧翼靠近敌人的掩体，在两次长点射之后，敌人随之毙命。

弹震效应

在越过山脊到达雷达站之后，通过望远镜可以发现大量盘踞在这里的敌人，这场战斗演示了DR中敌我双方士兵的士气系统：雷达站中堆放有大量的红色油桶，在通常我们看到的射击游戏中，这些易爆品周围会有不少无脑的杂兵，甚至有人依靠油桶来“掩护”自己，为玩家带来“一窝端”的乐趣。而在DR中，并没有一个敌人如此愚蠢，被爆炸杀伤。但敌人的士气却出现了动摇，在震天撼地的爆炸声中，一些敌人离开掩体，甚至开始逃窜，给了玩家一一射杀的机会。制作组表示，重火力攻击会给敌人和己方士兵的心理带来影响，这种影响可通过士兵们的行为反应出来。爆炸的效果也并非是好莱坞式的“浓烟滚滚+大火球横飞”，虽然视觉冲击力不大，但可以感受到浓浓的战场氛围。P

游戏的HUD界面非常简洁，保持了系列特色

步兵在装甲车掩护下发动冲锋

两名士兵协同搜索村庄中的残敌

英文名：Operation Flashpoint：Dragon Rising　本刊译名：闪点行动——巨龙崛起
游戏类型：射击　制作：Codemasters　发行：Codemasters　期待度：★★★☆

女性纤细、修长的双手和一支大号的机枪，看上去非常的不协调

梦境杀手

预计发售日：2009年10月

■江苏 防弹手柄

■尽管看到大量的恐怖怪物，但《梦境杀手》讲述的是一名医生“治病救人”的故事。

这款游戏的制作组其实就是名噪一时的《恐惧杀手》（Painkiller）续集的开发组，《梦境杀手》中也可以找到很多这款游戏的影子

我们在FPS游戏中经历过外星战舰、未来战场、历史战役，甚至是地狱世界，而《梦境杀手》则将射击表演的舞台放到了人的心理世界。游戏中将把《寂静岭》系列的心理悬念以及欧美FPS一贯的硬派风格结合到一起，为我么带来射击游戏玩家从来没有接触过的题材。

入侵脑细胞

经典科幻电影《入侵脑细胞》为我们讲述了一个进入罪犯意识挖掘案件真相的故事，而在《梦境杀手》中，游戏的主角——女心理医生Alex Drake则要进入12名精神病人的意识，击败让他们恐惧的各种由他们主观意识创造出的怪物。此外，每一个病人臆想出来的世界在风格和构造上也大相径庭，为了治好他们，Drake必须应对各种闻所未闻的怪物。对应12名病人，游戏也将由12个关卡构成。

逃出疯人院

目前制作组对外展示了游戏中的一个关卡：Alex进入了一个患有精神分裂症的老太太的心理世界，她置身于一个第一次世界大战时期的疯人院中，暗示病人的身心在这里受到了严重的摧残。虽然Alex的初始地点看上去很平常——一个宽敞明亮的候诊大厅，但只要偏移一下视角，就会发现大厅的两旁是阴森恐怖的墓地，各种怪物出没其中。Alex的使命，就是紧握手中的武器，将这个精神病院中的怪物统统扫荡干净，并最终击败由病人的心魔化身而来的巨大怪物。

这个演示片段中可以看到Alex的主武器是一支机关枪，第二武器是一枚掷弹筒。此外她在病人的精神世界中还有一些魔法技能，比如左手上的龙图案纹身，可让她施展火球攻击（每个病人的心理世界决定了Alex可以使用的魔法）。此外我们还看到了Alex使用传送术——在被敌人团团包围时迅速脱离。在这个关卡中，Alex的主要敌人是带着各种古怪头饰和面具的精神病人。

Alex的作战资源包括弹药、魔法瓶和经验值，其中经验值的作用并不是用于人物等级的提升，而是直接用于强化Alex的机枪——根据目前公布的截图来判断，似乎这就是Alex唯一的主武器了。P

场景和敌人的种类会根据病人的内心世界变化

看来敌人的“皮厚指数”非常高

英文名：Dreamkiller **本刊译名：**梦境杀手 **游戏类型：**射击 **制作：**Mindware Studios
发行：Aspyr Media **期待度：**★★★★

帮派间战斗采用副本制，对团队的配合和玩家个人技能要求更高，实际上它更像是一个局域网游戏，类似《反恐精英》

罪恶艺术

预计发售日：2009年8月25日

■重庆 五月

■这个虚拟世界的号召力，就是组建自己的帮派，亲身体验“教父”式的生活。

《罪恶艺术》是市面上第一款以现代黑帮犯罪为主题的网络游戏，融合了第三人称枪战和RPG元素，本作已于6月开始了小范围封测。玩家置身于一座名为“朝阳市”的现代大都市，通过完成任务获得资金和经验，积累名声和学习新的技能，游戏初上线时玩家最高可以升到50级。

帮派竞争

游戏以帮派间的竞争为主轴，玩家可以自己创建或加入帮派。创建帮派时，玩家可以挑选帮派标志，选定之后这个标志会出现在所有成员的背后。帮派创建好后，会在游戏官方网站拥有一个自己的帮派主页，上面会有帮派的事迹，公告、招募等信息。当帮派赚到一定资金之后，可以购买专属的帮派据点，容纳更多的手下和物资。如何管理好自己的帮派和如何作战一样，处于同等重要的地位，所有帮派都会在官方网站上看到自己目前的排名。

除了帮派战争，玩家也可以和对手单打独斗

玩家帮派间的战斗采用副本形式，参战的多方以组队模式进行，游戏模式也多种多样，类似夺旗、混战等经典模式也会出现。副本对抗给人的感觉更像是传统的竞技射击游戏，封闭的环境也让游戏拥有较高的平衡性和严谨，更具对抗乐趣。

当然，这款网络游戏也加入了角色扮演的要素，玩家可以培养自己的角色，获得各种技能。技能的用途多种多样，包括丢燃烧瓶、武器特长和急救等。官方已经确认游戏初上线就会开放40种能力供玩家学习。多样化的能力也让游戏的职业变得丰富，不喜欢作战的玩家，完全可以学习制药技能、制造武器技能、修理技能等，作为商人活跃在朝阳市。

个性需求

《罪恶艺术》采用了大名鼎鼎的虚幻3引擎，在画面和特效表现方面可圈可点。在个性化方面，玩家可充分利用各种衣服和道具装扮自己。因为可以学习制衣技能，玩家可充分发挥自己的创造力制作和购买个性化的衣服，最让人兴奋的是这些都会在画面上体现出来。

街头巷战将是主要战场，狭窄的视野更考验玩家听音辩位的能力

游戏中的道具和枪械非常丰富，从手枪到火箭筒到爆炸物都有，其中大部分武器都可以进行改装，也可以自己制造。武器也有耐久度的概念，使用久了之后性能会下降，需要经常保养和维修。朝阳市中还有拍卖行，玩家可以在这里进行黑市交易。

总的来说，《罪恶艺术》在各方面都强调的是团队作战，并且在武器设定方面力图贴近真实，技能也不会过于夸张，更像是网络版的《反恐精英》。玩家间的配合和战术，加上强大的声光效果，是本作最关键也是最吸引人之处。P

英文名：CrimeCraft **本刊译名：**罪恶艺术 **游戏类型：**在线射击
制作：Vogster Entertainment **发行：**Vogster Entertainment **期待度：**★★★☆

本月开发日志

《武装突袭Ⅱ》开发者日记

●英文名：ArmA Ⅱ ●本刊译名：武装突袭Ⅱ ●游戏类型：射击 ●制作：Bohemia Interactive ●发行：505 Games ●视频来源：GameTrailers

人枪分离有助于你在复杂地形中观察形势

看上去《武装突袭Ⅱ》（ArmA II）与其他的FPS游戏并没有太大的差别，但如果你知道这款游戏出自《闪点行动》的原制作组——Bohemia工作室之手，就应该知道这款游戏的重心不是射击，而是模拟。

在这个开发者访谈视频中，制作人Ivan Buchta详细介绍了《武装突袭Ⅱ》最为基本的移动操作——看上去要比一般我们看到的FPS游戏复杂许多（当然接触过初代的玩家对此应该并不陌生）。首先是“人枪分离”的概念，玩家的视角与枪口的射界并不是一体的，我们可以在向前举枪的同时按住Alt键，此时再移动鼠标，则会做出扭头、低头和仰视等各种动作；松开Alt键就会立刻回归到射击视角。在敌情不明的区域行动时，“人枪分离”可以让玩家时刻观察环境中的风吹草动。

C、X、Z键用于切换站立、下蹲和匍匐3种姿态，3种行动状态下射击的精度也会有显著的不同。就连基本的站立行动也分为小碎步举枪搜索、正常行走和冲刺跑3种状态（通过Shift键进行切换）。V键用于翻越障碍物，Q和E两个键用于在拐角后方进行探身观察。

此外，Ivan特别介绍了第三人称视角（使用Enter键或Num Lock键进入），从中我们也看到了新作的士兵动作终于采用了动作捕捉技术，并且动作之间的连接非常流畅。“第三人称视角通常被FPS玩家认为是‘不真实’的视角，但考虑到人眼的视野，TPS也许才是最能模拟人的正常视野的游戏方式”，本作鼓励玩家选用第三人称视角来完成游戏，但不可能出现我们在TPS游戏中看到的贴墙掩护和探身射击这些操作。P

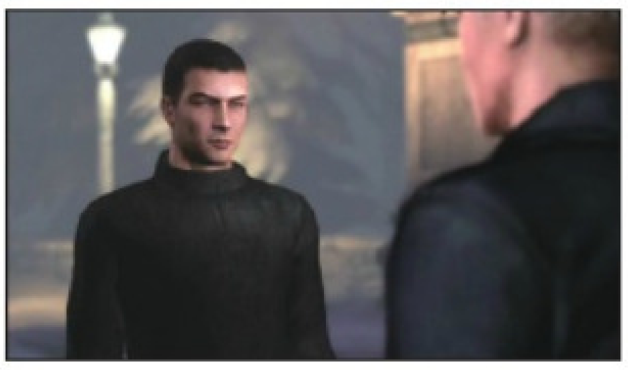
《阿尔法协议》开发者日记

●英文名：Alpha Protocal ●本刊译名：阿尔法协议 ●游戏类型：角色扮演 ●制作：Obsidian Entertainment ●发行：SEGA
●视频来源：GameTrailers

人们最好奇的仍旧是，谍战RPG会是什么模样

中情局特工Michael Thorton所在的间谍组织被内鬼破坏，他启动了“阿尔法协议”，在完全隐秘的情况下获得CIA的资金和装备支援，独自揭开阴谋……在《阿尔法协议》陆续发布的视频访谈中，创意总监Travis Stout揭示了游戏的剧情：Thorton将转战罗马、沙特阿拉伯等地，揭开恐怖分子的洲际导弹交易，阻止世界大战的爆发——听上去是非常老套的剧情。但《阿尔法协议》是第一款间谍题材的ARPG，如何用这种手段来表现惊心动魄的谍战，这才是玩家们最为关心的地方。

根据总美术师Aron Meyers的介绍，游戏将会紧紧抓住“信任”这一间谍题材文化产品中永恒的话题。“Michael身边不会有任何值得他绝对信任的人，但你的一举一动都必须依靠他们的帮助，这也要求你必须去相信本来不应该相信的人。”游戏的对话系统更是突出了“你最为强大的武器是‘选择’”这一主题：玩家会获得一定的“选择点”（Decision Points），用于支配3种态度的对话风格——“专业”“优雅”以及“粗暴”。从外观上看，《阿尔法协议》非常像动作游戏，但游戏主创Chris Avellone指出这依然是一款RPG——玩家可以将战斗中获得的“进步点”（Advancement Point）用于分配到主角的12项数值之中。P



《蝙蝠侠——阿卡姆疯人院》开发幕后

●英文名：Batman: Arkham Asylum ●本刊译名：蝙蝠侠——阿卡姆疯人院 ●游戏类型：动作 ●制作：Rocksteady Studio ●发行：Eidos Interactive
●视频来源：Gamersyde

包括毒藤女在内，多个有名的漫画人物将次第登场

游戏的编剧Paul Dini在视频访谈中说，本作的故事将发生在《黑暗骑士》的剧情之后，蝙蝠侠将小丑押送到阿卡姆疯人院。在此之前，小丑袭击了哥谭市的黑门监狱（Blackgate Prison），犯人都转移到了疯人院中，此外这里还有先前被蝙蝠侠击败过的各路恶人。在Harley Quinn的帮助下，小丑得以脱困，并成为了这个恶人团伙的首脑。他威胁，只要任何人靠近疯人院就会引爆遍布全市的炸弹，蝙蝠侠再度成为了解救无辜市民的唯一希望。

除了我们已经通过各种渠道了解到的动作系统外，这个视频演示着重表现了游戏的解谜环节。根据游戏导演Sefton Hill的描述，游戏的解谜将引入美剧CSI中的罪案现场调查模式，由蝙蝠侠启动身上携带的高科技装备，来一步步推理出谜题的解决方式。在蝙蝠侠进入调查模式后，他会为自己戴上专用眼镜。它能为蝙蝠侠以高亮方式标注重要物品，并将物品的形状和描述扫描进入他的个人数据库中，在使用上非常类似于任天堂《银河战士》中的经典道具——Scan Visor。其他用于调查的装备包括了生物信息素追踪仪、指纹扫描仪、X光扫描仪等。除了解谜外，游戏中的收集要素以及秘密挑战关卡，也必须要依靠这些信息装备来发现。P

《猴岛的秘密特别版》视频前瞻

英文名：The Secret of Monkey Island Special Edition ●本刊译名：猴岛的秘密特别版 ●游戏类型：冒险 ●制作：LucasArts ●发行：LucasArts
●视频来源：GameSpot

游戏的美术风格变了，这就是活泼的小盖和伊莲么？

《猴岛的秘密特别版》是对19年前推出的经典同名冒险游戏的复刻，老玩家可以在次世代的卡通渲染效果下重温经典，而枪、车、球时代的玩家，也可以在闲暇之余进入这款经典冒险解谜作品，去体验一股清新之风。玩家将在这款游戏中再次扮演小盖（Guybrush Threepwood），在卡通世界中开始自己的冒险——与伊莲（Elaine Marley）相爱，并与欺软怕硬著称的恶棍海盗老查克（LeChuck）决一雌雄。

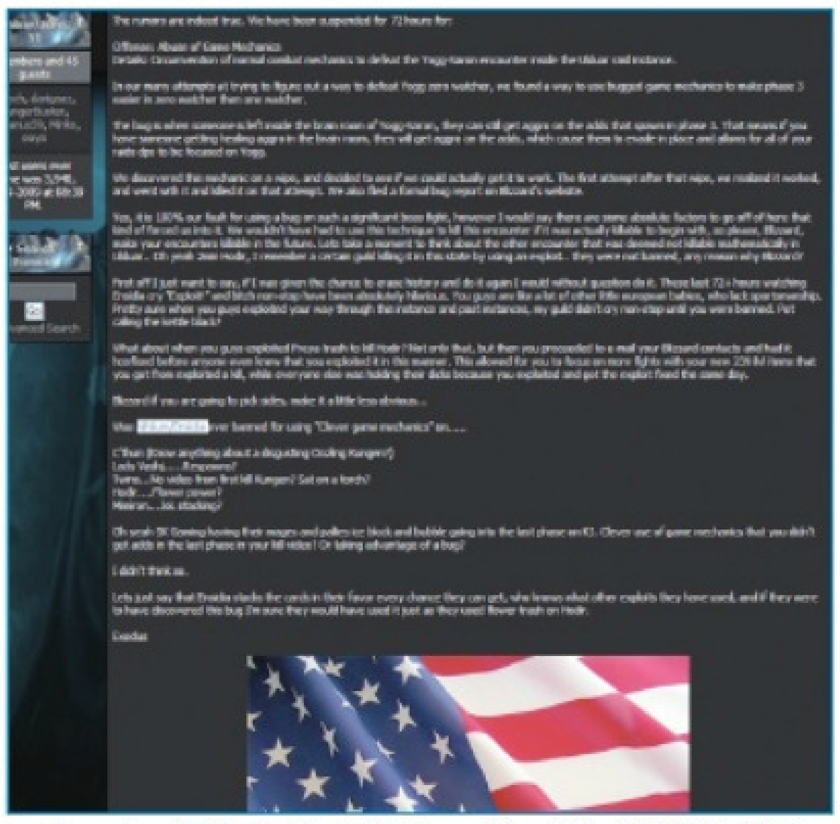
与原作类似的是，玩家需要控制小盖的行动，与物品和NPC人物进行各种互动，诸如“捡起某个物品”“使用某个物品”“与某人进行谈话”，互动选项均是以各种直观的图标表示；收集物品，解决各式各样的谜题。为了降低对冒险游戏新手们的门槛，游戏中还会有一个提示系统；

特别版将发行XBLA版和PC版，前者将通过Xbox LIVE付费下载的方式进入游戏机玩家的主机硬盘，后者将以29美元的低价推出，同时还将附送1990年的游戏原作。此外由于游戏采用了“点击—选择”式的操作方式，这非常适合任天堂DS主机的特点，目前制作组也在将这款经典游戏搬上掌机平台。P

头条新闻

■ 世界首次击杀尤格-萨隆无守护者模式，Exodus因利用Bug被暂封72小时

6月26日，北美Ysondre服务器上的公会Exodus首次达成“Alone in the Darkness”（独处黑暗）这个25人成就，在没有任何守护者协助的情况下击败尤格-萨隆（Yogg-Saron），这是唯一一项还没有人达成的困难成就，而他们的战利品是超酷的飞行坐骑“米米隆的头”。但这项击杀引起了很大争议，几天后Exodus被暴雪暂封72小时，原因是他们在一次尝试中偶然发现了一个Bug——留在尤格-萨隆脑子里的人，可以通过治疗来吸引第3阶段外部刷新的永恒守护者的仇恨而出现回避，这样整个团队就可以集中全力对付尤格-萨隆。暴雪后来紧急修正了这个Bug，Exodus在公会网站上也承认了这一点，但他们也指出，众所周知，Ensidia利用几个法师偷取弗蕾雅花园花朵小怪的Buff才得以在2分钟内击杀霍迪尔（Hodir）。随后Ensidia把这个Bug报告给暴雪让他们紧急修正，令其他公会无法利用，却没有受到任何处罚。另外Exodus还列出其他一些Nihilum/Ensidia过去有争议的击杀。这些言论引起了欧美玩家的广泛关注。


The rumors are indeed true. We have been suspended for 72 hours for:

Exodus网站文章对Nihilum/Ensidia成绩的质疑

■ 暴雪注册新商标“Cataclysm”

近日，暴雪娱乐在美国专利与商标局注册了“Cataclysm”（大灾难）商标。根据WoWWiki的文章，在《魔兽世界》设定中，在远古战争的最后阶段，由于永恒之井被摧毁而导致原本一体的大陆被摧毁和撕裂，分割成我们现在看到的卡利姆多、东部王国和诺森德等几块大陆，而永恒之井的所在地则形成了一个被称为“大漩涡”的能量漩涡，这个事件被称为“大分裂”或“大灾难”。另外有玩家发现服务器列表中曾非常短暂出现了名为“Maelstrom 3 Test”（大漩涡3测试）的测试服务器，加上《巫妖王之怒》商标也是在BlizzCon的前几天被注册的，所以普遍推测，新商标很可能就是《魔兽世界》下一个资料片的名称，新地图就出现在大漩涡（请关注本刊记者在BlizzCon现场发回的后续报道）。

■ 外媒误读网游虚拟货币管理通知

6月26日，针对网游虚拟货币管理面临的新问题，文化部、商务部联合印发了《关于加强网络游戏虚拟货币管理工作的通知》，首次明确网游虚拟货币的适用范围，对当前网络游戏虚拟货币与游戏内的虚拟道具作了区分。国内不少媒体望文生义，把这个通知解读成将要规范打钱代练行业，更有趣的是，欧美的媒体纷纷做出错误解读，比如MMO-Champion.com的报道中认为，中国政府要限制打金行为，而WoW.com的一篇博客更以“中国禁止打金”为标题报道此事，在庆幸游戏环境将得到彻底净化的同时，也以人性的关怀担忧为数众多的中国打金工人今后的生计问题，此文被转载到《魔兽世界》官方论坛，使很多玩家接受了这个错误讯息。

月评

■ 禁止打金?

其实两部委的通知很容易理解，如果Q币等各种网站发行的虚拟货币或网游点卡超出了各自的使用范围，一定程度上代替现金流通使用，对国家政治经济的潜在危害是显而易见的。对此产生误读是因为这件事跟大多数人的生活没有直接联系，国外媒体更是对中国的虚拟货币不太熟悉（欧美网游一般使用预付卡，也就是月卡，不使用点卡，跟“虚拟货币”一词很难联系起来）。

对很多国外普通玩家来说，打金影响到了他们的游戏环境，买金则影响了游戏的公平性，因此主观上希望看到这样的消息，但是说中国会禁止打金，这根本是没有必要也不可能的事。金币的买卖都局限于游戏本身，工作室雇佣的打金工人在游戏中获得金币，经过收货商等途径最后卖到有钱的国内外玩家手里，在游戏中使用，对现实经济不会有任何影响，这种交易实质上等于有钱的玩家雇用打金工人替他们玩游戏，说白了就是有钱人花钱让没钱的人干他们自己不爱干的脏活累活。

尽管很多玩家一厢情愿地希望网游能成为一片净土，但很可惜，操纵虚拟角色的都是现实中的玩家，网游又以赢利为目的，这就注定了不可能有绝对公平。从欧、美服庞大的金币交易量就可以看出有多少需求，即使没有中国的打金者，也会有其他发展中国家的金币工人来填充。

正是因为虚拟交易虽然繁荣却没有被公开接受，没有任何管理，才出现了混乱的局面，如黑号黑卡、烦人的广告，一些打金工人不友好的刷屏抢怪行为、外挂丛生、工作室和收货商无序地恶意竞争等等，其实大多数欧美玩家对打金本身并不反感，特别是看过对中国打金工人艰苦工作的报道后表示同情和理解，他们担忧的是对这些行为扰乱了游戏秩序。

在没有“游戏规则”的情况下产生的种种问题才是对网游最大的威胁，也是对虚拟交易自身最大的威胁。因此，虽然这个通知是被错误解读了，但网游的虚拟交易确实需要被认真考虑并加以规范。P

国外媒体的“扭曲”报道

星际争霸Ⅱ——自由之翼

预计发售日：
未定

■重庆 Jump

■《星际争霸Ⅱ——自由之翼》不断发布新消息，为即将召开的BlizzCon热身。

随着将于8月份召开的BlizzCon 2009的临近，暴雪的即时战略扛鼎之作《星际争霸Ⅱ》也在近期迎来了消息大爆发。话说Alpha测试到现在也已经过了半年的时间，暴雪不断根据测试结果进行着游戏内容和平衡性的改动。目前版本的《星际争霸Ⅱ》已经和最早公布的版本乃至去年BlizzCon时的试玩版本已经有了很大的出入，不少细节之处甚至可以说是已经面目全非了。

无尽的平衡性改动

暴雪向来以无尽的补丁著称，作为全球最成功的竞技游戏《星际争霸》的续作，《星际争霸Ⅱ》在对战平衡性上自然不敢有一丝一毫的松懈。根据内部人员的说法，从Alpha测试至今，平衡性团队内部每天都会经历一次平衡性改动的专项讨论，并将结果反馈到测试版本的游戏中。限于篇幅，本文无法罗列Alpha补丁至今所有的改动变化，仅例举几个比较有代表性的平衡性改动。

Protoss

抵消者被大改。这个新兵种最初时可用虚空抵消技能产生一个小力场抵消周围的魔法，并提高反潜行等级。这个技能随后因平衡原因被砍，抵消者的名字也变得莫名其妙；随后反重力技能也给了凤凰战机，只留下了静力场技能。

黎明执政官又被改回了老名字执政官，并丢掉了继承自黑暗执政官的反噬技能。目前执政官有临时增加对生物部队伤害+20的技能，但尚处于评估阶段，很可能最终会被砍。此外，粉丝们普遍认为执政官的模型长了腿很丑，于是执政官新长出的腿被无情地砍掉了。

巨神像的攻击方式经历了数次更改。最早的巨神像以点射方式攻击，会在杀死一个目标后自动转向下一个目标。当时巨神像的伤害高达144，可在35秒内扫平一座星族基地。后来巨神像的伤害方式变为了对其正面扫射5束分体激光，但没多久就改回了单体伤害，只是有了很炫的激光扫射效果。

母舰。母舰这玩意儿基本可算作新任主创Dustin Browder个人对巨舰大炮主义的恶趣味，其存在本身就多少和《星际争霸》这种严谨的数字量化游戏存在理念冲突。母舰的改动也是所有兵种中最多最混乱的。在最早版本中，母舰是独一无二的终极兵种，一名玩家一次只能建造一艘母舰，而母舰拥有3种超级技能：时间炸弹、行星撕裂炮和黑洞产生器。母舰的恐怖给所有观看了《星际争霸Ⅱ》发布会的玩家留下了心理阴影，随后在海量的抗议声中，母舰经历了第一次大改：大规模弱化之后，母舰变成了普通兵种，只要资源充足想造多少就造多少，时间炸弹和黑洞产生器被砍掉，取而代之的是母舰能使周围

黑暗圣堂武士造型变化示意图，它反映了美术设定风格的变化

Zerg兵种模型变化图。不少兵种在外观上都发生了细微变化，美术负责人Samwise向来精益求精

英文名：Starcraft II: Wings of Liberty　**本刊译名：**星际争霸Ⅱ——自由之翼　**游戏类型：**即时战略
制作：Blizzard Entertainment　**发行：**Blizzard Entertainment　**期待度：**★★★★☆

的部队被动隐形（就好象前作中的仲裁者飞船）。不久之后，母舰获得了新技能：旋涡，并且普通攻击可以对空。几个月后，行星撕裂炮被砍，时间炸弹回归，并且拥有了新技能召唤和能量传输，母舰随后再次被改回独一无二的终极兵种，这差不多就是目前版本中母舰的状况了。天知道暴雪还会在这个单位上自我纠结多久。

Terran

幽灵的战场定位一改再改，终于在最近定型成了反制施法职业。新技能“降落舱”被砍掉，接着EMP震荡弹技能被还给了夜鹰，取而代之的是灵能弹狙击，可以对圣堂武士之类的施法职业造成额外80点伤害，除此之外，幽灵现在能够看到30码之外的施法职业。

制造掠夺者的新建筑佣兵营一度被砍，掠夺者也转而在兵营中训练。几个版本后，佣兵营回归，但变成了单机任务专用建筑。掠夺者的磁力手雷变为无限使用的CD冷却技能，将不再能够跳过建筑物，摧毁岩石或特殊障碍物（如抵消者的静力场）。

一些有意思的新设定，比如升级后的机场可以在飞行中建造部队，雷神机甲需要SCV辅助建造之类的设定出于平衡性原因被砍。

雷神机甲从最初的天上天下通吃的终极兵种一路贬值到只具备一定对地能力的高级对空机器人。此外，两种形态都可以天地双杀的维京机甲被改为战机模式不能对地，机器人模式不能对空。

Zerg

菌质地毯（Creep）得到了最大的更改。在最初的设定里，《星际争霸Ⅱ》的虫族地毯会对其接触的所有非Zerg建筑造成伤害。随后在平衡小组的评估下发现这项功能会对多人对战的Zerg盟友造成麻烦，而1对1比赛中这个特性的实用性也成疑，于是目前效果被改成了地毯上所有Zerg部队（除了采矿的雄蜂）移动速度+30%。

暴雪对母舰反反复复的设定修改体现了他们面临的两难局面

相比早期版本，雷神机甲经历了数次大改，目前更像是高级对空机器人

Rob Pardos说：“《星际争霸Ⅱ》没有任何支持形式局域网对战的计划。”

自爆虫经历了数次改动，造价生命值伤害移动速度统统被改动多次以获得一个相对平衡的效果，目前版本的自爆虫比最早版本实用了许多。此外，在演示视频中，玩家发现跳虫长了翅膀，这是升级了速度之后的视觉效果变化。

新兵种蟑螂从近战部队变为了远程部队。这间接影响到了刺蛇的地位，在《星际争霸Ⅱ》的早期版本中，相比前作攻防提升的刺蛇被改为了二级部队，随后刺蛇被丢回了1.5级，并且有了近战攻击的能力，这项改动意在给玩家提供更多的战术选择。

女王被一改再改，从最初的独一无二部队改为了目前的基地防御辅助单位。Zerg的基地反隐形机制被大改，领主不再具备初始的反隐形能力，但可以通过升级为监督者来获得反隐形能力。

其实从上文介绍的平衡性修改可以看出，一向纠结的暴雪在《星际争霸Ⅱ》的平衡性改动上多少陷入了两难的境地：既想更多的为新作引入新的游戏特性，但又怕新的改动会颠覆原本微妙的种族平衡性和游戏风格。主创Dustin也承认，社区玩家的反馈对《星际争霸Ⅱ》的后续开发影响是巨大的。

取消局域网联机引争议

暴雪老早就暗示过《星际争霸Ⅱ》可能会取消局域网联机模式，只是玩家们都对“可能”“也许”之类不确定的名词选择性无视了。习惯的力量是强大的，当Rob Pardo又一次言之凿凿对《镜报》声称“《星际争霸Ⅱ》没有打算支持任何形式的局域网对战”后，众多如梦方醒的玩家才终于认清现实纷纷发飙暴走。取消局域网对战的主要目的是为了反盗版和打击“山寨战网”，基于LAN协议的网络对战平台对暴雪的正版游戏销售产生了不小的冲击，加上暴雪向来认为这些民间对战平台是在分裂社区，早就把这些名字写在定点清除黑名单上了。其二是为了官方规范《星际争霸Ⅱ》比赛，当联机游戏只能在战网上进行后，暴雪实质上就掌握了玩家的一切游戏资料和对战能力，有利于暴雪进行比赛组织和响应玩家的反馈。此外，暴雪有意将战网2.0打造为自家的Steam，集游戏销售渠道和对战平台于一体，相信这也是集团利益的要求。

但从玩家的角度出发，取消局域网对战意味着对玩家的线下比赛和局域网聚会产生了严重的影响，想象一下当一群玩家将电脑搬到一起却不得不悉数连上战网，忍受着延迟来进行对战将是一幅多么愚蠢的景象。

彻底封死局域网联机的举动让不少玩家震怒，海量的抗议帖充斥在《星际争霸Ⅱ》官方论坛，要求暴雪重新考虑这个决定。面对山呼海啸一般的抵触情绪，暴雪终于有了一点松动的迹象，官网版主Karune（Kevin Yu）最近表态时，声称会认真考虑“通过战网验证后的局域网联机模式”，并会将这个想法提交上去。

官方公布视频战报

不久前暴雪官方公布的3部视频战报昭示着内部Alpha测试已经进行到了一个相对完善的阶段，无论是比赛观赏性还是平衡度都已到了一个较高水平。其中最精彩一场的莫过于暴雪员工Yeon-Ho Lee控制的虫族对阵平衡测试组的David Kim控制的神族，项目主创Dustin Browder亲自披挂上阵解说了这场对战。

这次对战地图为Scrapyard（**图1**）。这张新地图专为1 on 1比赛设计，是一张小尺寸地图。双方初始地点分别设在12点钟位置和2点钟位置的高地

战报图1

上，虽然直线距离非常接近，但由于地形阻隔，地面部队实际上得穿越大半个地图才能到达对方基地。双方高地下各有一片分矿，分矿旁是一块有路口的高地，高地另一端下面是第三块分矿。对角7点方向有一片黄色富矿，这些富矿有着双倍的采集效率。

游戏引入了一些新的地图特性，其一是可摧毁的岩石路障（A圈），清理掉这些路障后双方的陆军就能够快速推进到敌人家门口。战场上的迷雾黑烟（B圈）相当于第三层战争迷雾，任何地面部队的视野都不能穿越这些黑烟。此外，Xel'Naga了望塔（C圈）顾名思义能大大提升部队的视野范围，看清远处的敌人动向。

比赛开始后蓝色的虫族出现在12点位置而白色的神族出现在2点位置。虫族开局速矿后三基地暴蟑螂，而神族选择了双兵营跳科技出抵消者转追踪者。在双方初期的接触中，神族对抵消者的娴熟运用保证了攀科技时基地的安全，并且顺势扩张成功。长得像三叶虫的抵消者发射的激光束天地通杀，还能在指定区域制造一块阻止任何地面单位通过的静力场。神族正是通过多次精准操作静力场扭转了不利的局面。扩张成功后神族放下第三座兵营开始量产追踪者，并利用抵消者成功进行了一次骚扰。打退神族进攻后的虫族集结了蟑螂群进行了一次试探进攻（图2）。新兵种蟑螂和它的名字一样讨厌，它们孵化迅速且有极强的恢复力，放任不管的话只需30秒就能回到满血。虫族进攻时虽然兵力占优，但神族主场作战，家中新生产出的追踪者也有很强的可操作性，David利用闪烁技能和地形与虫族周旋，并靠传送来的援军全歼了虫族的部队。

打到这份儿上，神族已经占据了相当的优势。根据前作的经验，同样双矿运作的虫族基本上没可能战胜神族。随后比赛进入了神族的表演时间，神族先出了凤凰战机满地图追杀虫族的领主，然后配合虚空镭射舰屠杀了虫族家中的女王（图3）。虽然之后虫族利用自爆虫成功袭击了神族的矿区，并掩护家中成功开三矿成功，但大势已经不可逆转地偏向了神族。神族双矿运作并有44部探测器在采矿，反观虫族虽然已经三矿

战报图2

运作却只有37只采矿的虫子。

比赛最精彩的镜头出现在神族第一次集结重兵压境虫族基地时。神族清理掉了捷径小道上的岩石障碍，希望能忽然出现在虫族背后来一次突袭。但虫族洞察了神族暗渡陈仓的意图。阴险地在路口埋下了大量自爆虫，当神族部队终于敲碎了挡路的巨石接近虫族基地时，出现在他们面前的是由4只蟑螂外加4只跳虫组成的虫族杂牌军。对手的“不堪一击”让神族喜出望外，立马挥军北上意在碾压虫族的散兵游勇。成功诱敌深入后，虫族的自爆虫在最出其不意的时机钻出地面，瞬间将来犯的神族炸成浮云，神族的主力部队就这样被全歼了。

神族仍然占据着经济优势，肆无忌惮三兵营暴兵的神族和前作一样生猛。一波未平，神族由追踪者、抵消者和不朽龙骑组成的混合部队又拍马杀到。尽管虫族故技重施用埋伏的自爆虫炸掉了神族的抵消者，让David无法再施展他熟练的静止力场战术，但神族部队的数量仍然占着优势，虫族不得不调动所有的3只女王来协助抵挡神族的进攻。虫族的污染者也出现在了战场上，这些可在遁地中移动的大甲虫能短暂控制对手的单位，即使机械部队也不能幸免它们强力的精神控制。尽管虫族利用污染者控制了神族的不朽龙骑并打退了对手的攻势，但这次防御战中虫族也付出了惨重的代价，Yeon失去了所有的女王，这对战局的影响是非常大的。

镜头一转，神族在高地建造的机器工厂完成了巨人像的制造。这种面杀伤的巨型机械对付虫族的虫群有奇效。与此同时，一部次元光棱正潜伏在虫族的分矿后方，随时等待机会转换成光棱信标：神族可将部队传送到光棱信标的能量范围内。当巨人像投入战斗后，神族发动了总攻。8名狂徒、4部抵消者外加两台巨人像从正面进攻，神族的兵力占了绝对优势。但大军在通过捷径小道时，早已埋伏在地底的污染者使用心灵控制倒戈了两台巨人像，巨型战争机械的连锁激光开始朝神族自己的部队倾泻，后方的跳虫也趁机涌出，神族的正面部队还没来得及建功立业，就命丧自己建造的战争机械之下（图4）。

但打退了神族正面进攻的虫族却发现神族的正面部队实际上只是一支佯攻部队。在虫族尽全力抵抗这支看似华丽的主攻部队时，神族竟然同时分了两支突袭分队攻击虫族的两片分矿。几名狂徒肆虐了虫族的三矿，而光棱信标则传送了海量的追踪者和不朽龙骑到了虫族的分矿处（图5）。David Kim使用了惊人的三线操作完成了这一次全面突袭壮举，同时端掉了虫族的两片分矿。失去经济来源的Yeon面对仍在不断涌来的神族部队终于无奈的打出了“gg，good game”（图6）。

David Kim据称是目前测试组内部的第一高手，在接受采访时这位韩裔加拿大人声称《星际争霸Ⅱ》的手感非常接近初代，仍然保持了原作中“操作影响战局”的理念。从上面的战报中可以清楚地观察出David和Yeon操作上的优劣，且操作上的差异最终转化为战场上的优势。担心《星际争霸Ⅱ》3D化后手感发生变化的玩家这下可以放心了。P

战报图3

战报图4

战报图5

战报图6

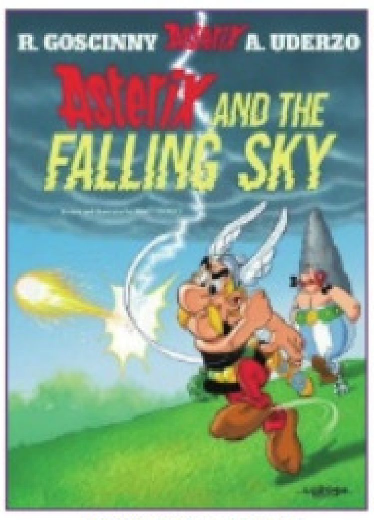
头条新闻

■《刺客信条》新作已在计划中

《刺客信条Ⅱ》开发中图片

《刺客信条Ⅱ》的制作人Vincent Pontbriand近日对IncGamers网站表示，《刺客信条Ⅲ》已经在计划中。当被问到开发商是否在考虑《刺客信条Ⅲ》的开发时，Vincent Pontbriand回答非常肯定。他表示：“关键问题是，3代的故事剧情必须是历史上的某个关键时期，一般来说这个剧情必须改变了人类和世界，而且这个时期不能发生在《刺客信条》的故事背景（第三次十字军东征）之前，但可以在1代和2代的历史（文艺复兴时期）的中间。”他还表示：“《刺客信条Ⅲ》将推出DLC，不过现在不能说太多，但这些内容会保持游戏的生命力。”另外设计团队还在考虑《刺客信条Ⅱ》的多人模式，但他们自己也不确定这种多人模式能否取得成功。

■育碧将改编《阿斯特里克斯》游戏



畅销漫画封面

6月30日，育碧软件宣布将开发一款根据法国传奇卡通人物阿斯特里克斯（Asterix）的冒险故事而改编的游戏。这个特别为任天堂DS创作的游戏将于2009年10月在所有EMEA地区（欧洲、中东和非洲三地区的合称）发售。新游戏以法国最著名的系列连环漫画《阿斯特里克斯历险记》的原故事情节为基础而创作。在20个小游戏中，玩家可以挑选他们最喜爱的角色之一来重温阿斯特里克斯和他的无敌高卢勇士团队的冒险故事。据透露，游戏将包含双人模式。

■育碧软件扩展数字销售渠道

育碧软件于6月24日和7月1日相继宣布与欧洲电脑游戏数字销售商Metaboli以及软件和视频游戏数字销售商Nexway展开合作，扩展育碧游戏的销售渠道。育碧将加强在线销售策略，把已出品的游戏和将要发售的游戏都在Nexway的在线游戏门户网站和数字频道网络上销售。销售的内容包括数字下载的正版，但也包括传统的客户端购买方式。另外，育碧软件的游戏于6月初开始还可通过www.gamesplanet.com（EMEA地区）和www.gametap.com（美国）两家网站进行下载。育碧EMEA区负责人表示，随着公众对在线游戏热情的升温，玩家也开始选择从互联网上购买游戏，通过与数字销售渠道的合作显然可以拓展这方面的业务。此外，育碧还通过自己的数字商店Ubisoft Shopping提供游戏下载服务。

www.gametap.com的销售页面

月评

■工作室继续扩张

7月6日，育碧软件宣布将在加拿大安大略省的多伦多市设立一个全面的开发工作室。多伦多工作室将是育碧在加拿大设立的第四个工作室，其余3个工作室分别位于蒙特利尔、魁北克和温哥华，拥有员工超过2300人。这个决定除了在今后10年内创造800个就业机会外，安大略省政府还将陆续向育碧投资。双方共同建设的新工作室将于2009年年末开始运营，相信这个逐渐庞大起来的团队在2010年就会带来全新的游戏成品。

育碧首席执行官Yves Guillemot认为这是一个重要的战略举措，在育碧一个绝好的发展时期，多伦多工作室可能为育碧带来全新的活力和自主品牌，况且这个工作室将由育碧蒙特利尔的首席执行官Yannis Mallat管理（Yannis本身是蒙特利尔工作室发展壮大的缔造者之一）。而且按照育碧的官方新闻稿，多伦多工作室不仅涉足游戏，还将广泛和当地的电影制作业结合（多伦多是许多好莱坞影片的外景地），延伸育碧的媒体聚合战略，把育碧品牌扩展到其他平台和媒介，包括书籍、漫画、电影短片等领域。

由于这番表态，人们不禁想起育碧软件今年以来开发了大量根据电影和动漫改编的游戏产品，与电影等繁荣产业的紧密结合显然有助于保持育碧产品的稳定性赢利。而另一方面，育碧软件手中还握有大量知名游戏品牌没有推出续作，在欧美玩家中敬为神作的《魔法门》系列版权就在育碧软件手中。一个规模达到800人的庞大工作室，会不会真的给这些名作留有一席之地呢？ P

在抓住快餐游戏的同时，人们也期待育碧软件想起许久没有续作的《魔法门》系列

显然，开发者们小心翼翼地在改善前作游戏性上的贫乏。如果你像前作那样没事在城墙上爬来爬去，也许很快就能引起怀疑，这样的改善无疑看起来要真实许多，不过也在一定程度上限制了所谓人群潜入的灵活性

刺客信条 II

预计发售日：2009年11月

■北京 工业金属

■开发者日志揭示了Ezio的身份及游戏人群潜入机制的解决方案。

目前我们知道，本作的主角——Ezio Auditore de Firenze是一名佛罗伦萨的贵族青年，背负有灭族的血海深仇，这也是他转变为一名刺客的原因所在。Ezio是前作中被绑架的酒吧服务生Desmond Miles的祖先，同时也是《刺客信条》初代主角Altair的后裔，这意味着玩家所看到的，依然是Miles的DNA中隐藏的记忆回放。

Ezio其人

AC2的剧本作者Corey May提到，Ezio的名字，来自于希腊语中的Aetos一词，意为“雄鹰”，而前作中Altair名字的含义也是“展翅的雄鹰”。May提到，Ezio的父亲是佛罗伦萨的一个银行家，Ezio曾是一个“富二代”，如果说他与那些成天只知道吃喝玩乐的公子哥有什么不同，那么购买各种稀奇古怪的发明，应该可以算是Ezio的一项健康爱好。也正是因为这个原因，他与热衷发明创造的达芬奇私交甚密。May表示，游戏中达芬奇提供给Ezio的发明，均有历史记载，除了E3演示中出现的滑翔翼外，还有先前在CG中出现的火枪。有人说类似武器直到15世纪末、16世纪初才出现，但游戏的历史顾问（是的！历史顾问！）Margaret Meserve不同意这种看法，她说Ezio隐藏在手臂下方的簧轮枪（用齿轮摩擦黄铁矿石而产生火花点火的扳机结构，是现代枪械击发结构的先驱），其最早的设计正是由达芬奇来完成的。

根据May的说法，Ezio的刺杀行动一开始纯粹是出于复仇的目的，但很快他的动力就从仇恨变成了对正义的渴望——听上去又是一个很俗套的故事？

潜入机制

AC初代的“人群潜入”概念新潮，但并没有具体的子系统进行支撑，本作则直接从《终极刺客》（Hitman）中借鉴了不少设计。首先是注意度的概念，屏幕上会有一个用于显示敌兵对Ezio注意程度的指示条，它会根据Ezio与敌人

历史顾问很认真，其实我们不怎么较真

前作的行动方式仍旧有所保留，当卫兵没有注意到Ezio时迅速从背后接近

Ezio的匕首可以同时面对两名敌人，而且都让他们瞬间毙命

之间的距离，以及周围人流量的多少进行动态变化。

如果玩家在游戏中更多使用了“高调”的行动方式，那么就会累计自己的曝光度，就像《终极刺客——血钱》中光头大叔大开杀戒后所面临的问题那样。这就需要Ezio出钱贿赂城市的守卫，让他们装作不认识自己，否则即便什么事情也没有做，都会引发敌人的追捕……

现在我们所看到的AC2仅仅只是一个雏形，在接下来的时间里，Ubisoft将继续通过开发者日志的方式，为我们逐渐揭开这部作品的神秘面纱，我们也将继续关注这些信息。

**英文名：Assasin's Creed Ⅱ　本刊译名：刺客信条Ⅱ　游戏类型：动作　制作：Ubisoft Montreal
发行：Ubisoft　期待度：★★★★**

细胞分裂——定罪

预计发售日：2009年第四季度

■江苏 防弹手柄

■至少看上去，Fisher此次的行动法则不再是单纯的潜入，而是转入了更为主动的猎杀。

改头换面之后的《分裂细胞——定罪》在E3上高调展示之后，让翘首期盼这款游戏的粉丝们更加期待Fisher大叔的谢幕演出（根据开发者访谈，这将是Fisher的“最后一次行动”）。随后，Ubisoft Montreal公布了一些开发者日志和访谈，这款游戏的全貌已经逐渐开始在我们面前展露。当初看上去，Fisher此次的行动法则不再是单纯的潜入，而是转入了更为主动的猎杀，但在E3之后的访谈中，我们知道一切与我们已经看到的并不完全一致。

从夜行侠到掠食者

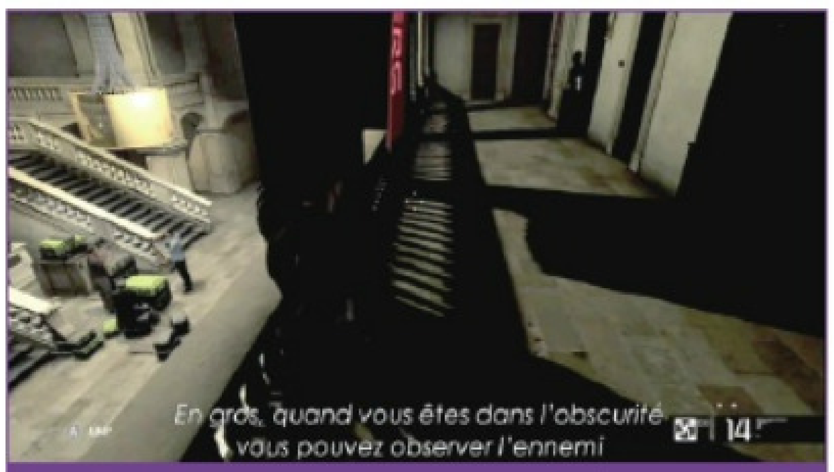
本作中Fisher的新形象很容易让我们联想到著名影星乔治·克鲁尼（George Clooney），创意总监Maxime Beland表示在行动风格上，Fisher将从绝不让自己与敌人视线接触的“低调”，转入在敌人全面察觉的情况进行主动进攻的“高调”路线，因为他已经不再肩负有政府的使命，他不再会面对可能存在的威胁时表现得患得患失。为了获得女儿之死的真相，浇灭心头的复仇之火，Fisher的每一次攻击都必须尽全力。正如我们在视频中看到的那样，他在黑暗中与敌人长时间对峙的镜头几乎看不到了，取而代之的是大量的“爆头”和格斗场面。

为了突出Fisher此次换用的“高调”行动风格，游戏系统也做出了极大的改变：取消了光线指示槽，换用了3种表示不同威胁程度的画面色调（制作组在访谈中表示，即使在全黑场景下，敌人和可互动物品依然会以高亮方式显示，看来Fisher真的不需要夜视仪了）；游戏对警报的触发次数以及杀死敌人的数量不再做任何限制，事实上Fisher大可利用本作提供的“最后位置系统”故意暴露自己，然后伏击敌人。

更多的暴力场面

正是因为Fisher在本作中的“掠食者”属性，他的作风也显得极为凶悍，比如拷打敌人的片段。抓住敌人之后，

曾经的邋遢大叔造型被替换了



Fisher隐藏在黑暗里，但他不再彻底依靠黑暗，甚至以往标志性的热视仪也不会再出现

游戏的设计师Dean Evans在解释新的“锁定与执行”系统

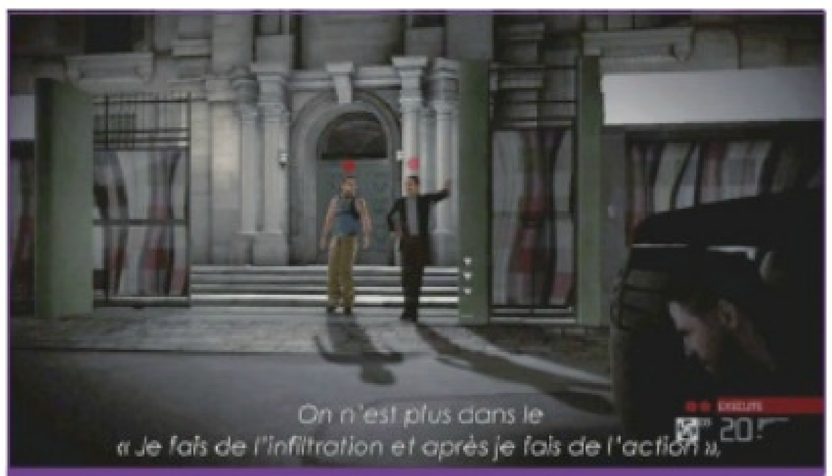
我们甚至看不到以往的“问话”按钮，取而代之的是一系列根据QTE按键提示来进行的审问动作，比如E3 Demo最后，Fisher抓住了女儿之死的幕后主事者Kobin，先后使用了肘击、掐脖子和枪口瞄准太阳穴3个动作来威逼对方交代事实。此外，游戏中还有一些专门用来拷打敌人的过场可供玩家实时操作。

Maxime Beland表示，之前我们看到Fisher在一间厕所内对目标实施缴械、单手将手枪子弹卸下、暴打对方，

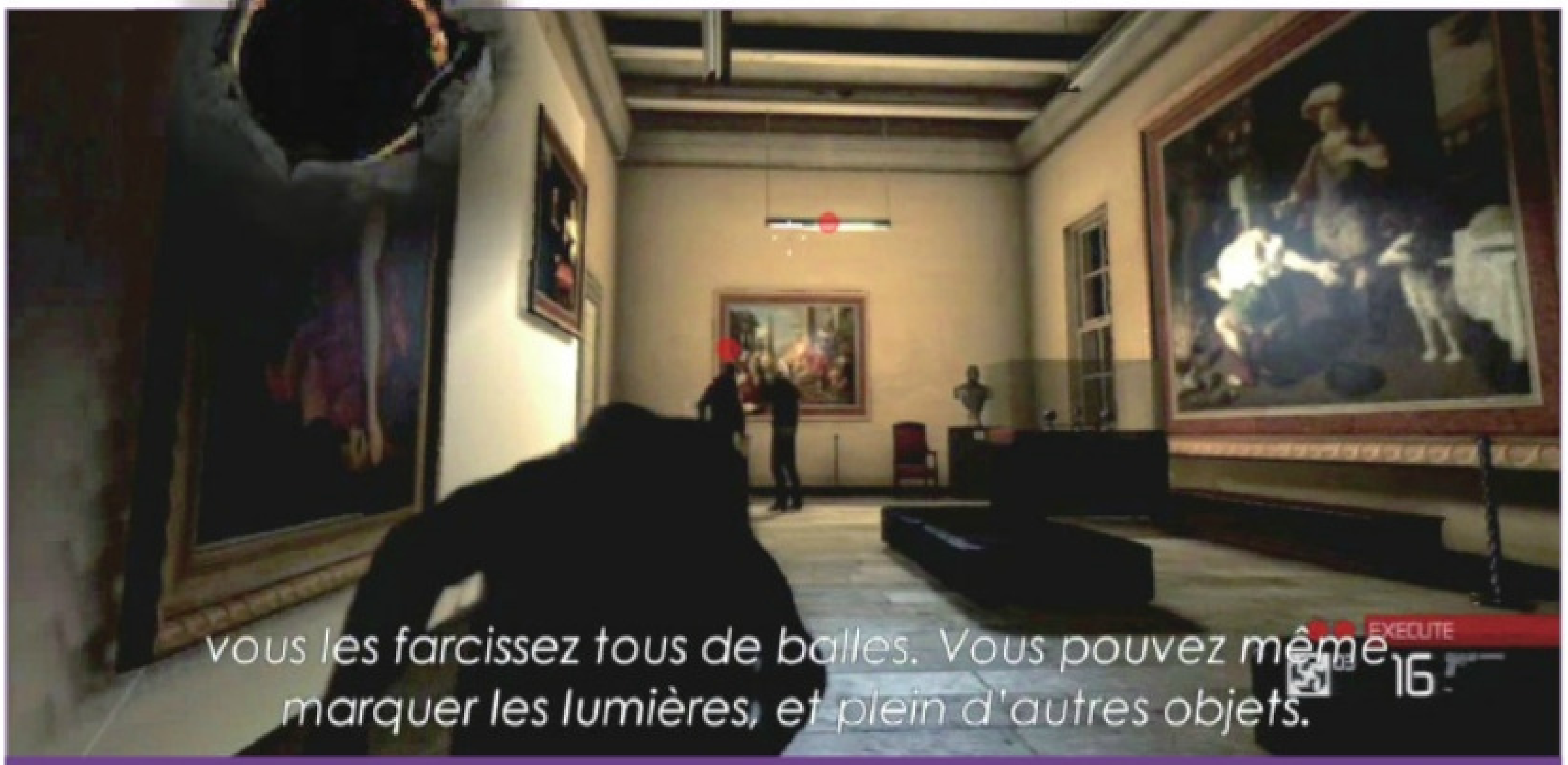
英文名： Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction　**本刊译名：** 汤姆·克兰西的细胞分裂——定罪
游戏类型： 动作　**制作：** Ubisoft Montreal　**发行：** Ubisoft　**期待度：** ★★★★☆

拷问的过场均是以可操作方式登场，制作组表示，不会出现太多单纯是为了让玩家被动观看的过场段落

由QTE串联而成的徒手搏斗，战斗会有更多高节奏，而非缓慢地与敌人周旋



“锁定与执行”系统就目前来看，耍酷的成分确实是多了一点，但相信不会过分影响平衡性



这个场景里，Fisher锁定的一个目标是日光灯。打灭日光灯后能和敌人捉迷藏，这倒是个传统节目

最后将目标的脑袋往小便池边上狠砸之后一把扔到地上的一连串动作，都是可以操作的（太暴力了，难怪本作的年龄门槛已经提高到了18岁）。操作中，Fisher先是用QTE对光头大汉进行缴械处理，然后掐住他的脖子，玩家可用LS摇杆来控制Fisher的步伐，将目标移动到木门旁边，这样Fisher就会以一个直拳打得对方满眼金星，同时也在门上留下一个窟窿。待对方倒地后，还能补上几脚。如果将其移动到镜子旁边，接下来的拷打动作则会把镜子打成碎片……

由于要正面面对敌人，此外还要躲避联邦特工和警察的追捕，Fisher的搏斗术也不再仅限于击昏或一刀割断敌人的喉管。现在打斗动作均是通过一个攻击键完成的，配合玩家所输入的方向，以及场景的构造和物品的摆放，Fisher会自主决定招式。

这种凌厉的风格还展现在对游戏HUD界面的彻底精简，玩家只能通过Fisher后背上那些枪支的形状，判断他究竟携带了什么装备道具出场。

锁定！执行！

E3视频上我们看到Fisher以各种流畅的动作解决敌人，那些动作场面中华丽的镜头表现技巧，都是通过本作的“锁定与执行”系统（Mark and Execute，以下简称M&E）完成的。M&E类似于“辐射”中的VATS（Vault-Assisted Targeting System），从外观上看，是一个以全自动方式进行“傻瓜”式操作的设计，我们甚至连扣动扳机的操作都省掉了。M&E系统是如何工作？它又究竟会给游戏带来何种变化呢？

制作组表示，M&E的目的是让Fisher在一瞬间内以高潮的战斗技巧和反应能力解决掉全部的敌人，以再现Jason Bourne和Jack Bauer（美剧《24小时》的主角）这两位特工的形象。“M&E的加入并不是要降低游戏难度，而是要求玩家向真正的特工那样，在藏匿的情况下寻找猎物、接近敌人，并在时机出现的情况下迅速出击解决问题。”目前不知道M&E的使用是否有次数上的限制，但已经知道它的工作方式：Fisher在掩护状态下可对眼前出现的敌人进行锁定，凡是头上出现红色圆圈的敌人，表示此时的攻击能够一击毙命，而白色圆圈则表示此时无法攻击。圆圈的颜色也会在动态变化之中，一个已经被完全锁定的敌人可能由于巡逻路线的改变而脱离Fisher的攻击范围，同样，一个此时无法攻击的敌人也可能由于位置的改变而成为Fisher的下一个目标。每一种武器同时可以锁定敌人的数量也是不同的，手枪一次只能锁定两名敌人，冲锋枪可以达到5名，霰弹枪能够进行范围攻击，近距离内可以对两个靠在一起的敌人实施连杀。

听上去M&E有“破坏平衡性”的嫌疑，但在实际使用上，即便制作组并没有明确表示它的使用会有次数上的限制，我们也知道这一系统不可能在战斗中唱主角：一旦使用M&E，就意味着Fisher必须完全暴露，如果场景中同时出现的敌人数量超过了枪械的最大锁定数，或有漏掉的敌人，那么在M&E动作结束后的硬直时间中，Fisher只能任人宰割。

此外，由于Fisher已经完全脱离了“第三梯队”，他在本作中的武器也必须自筹。敌人手上的武器均可以由自己使用，但反过来说，除了Fisher默认的消音手枪外，敌人装备的自动武器并不是为了潜入行动设计的，如果玩家使用这些武器大肆开火，其后果可想而知……要知道这依然是一款潜入游戏，更多的枪声就意味着更多的危险。

长度和难度

Maxime Beland在《官方Xbox杂志》的访谈中提到，游戏的难度设置采用了《彩虹六号——维加斯》系列的做法：设置常规难度和“真实”难度。“在‘真实’难度下，没有HP自动恢复，两发子弹就会要了Fisher的老命，他必须尽可能避免同敌人的直接交火，利用潜入手段来完成任务。”从Beland的发言中，我们也可以看到《定罪》目前所呈现出的“动作性”，很有可能是为了降低系列门槛来吸引更多玩家的设置，也许在“真实”难度下，老玩家们才能找到真正的乐趣。

最后说一句，游戏的长度将会超过12个小时，虽然依旧不是很长，但这几乎是以往的两倍。P

在超出锁定数目的场景，制造声响把敌人引来

敌人将过来查看Fisher的“鬼魂”，1秒钟后他就会处于自由落体状态

头条新闻

■《哈利·波特与“混血王子”》正式发售

《哈利·波特与“混血王子”》已于6月30日随同名电影公映正式发售。这款游戏由EA Bright Light工作室开发，在发售前EA通过官方FTP发布了一个试玩版。试玩版包括了两个可玩的游戏模式：格兰芬多决斗俱乐部（Gryffindor Duelling Club）和飞行俱乐部（Flying Club）。决斗俱乐部的名字最早来自《哈利·波特与密室》，但《混血王子》引入决斗俱乐部似乎真心要把小说中的魔咒发挥成一场体育比赛。在Demo展示的决斗里，哈利可上场与多个同学比试，操作很简单：用鼠标画圈或直接点击左键施放魔法，按Q、E两键向两侧闪避。两个可用的魔法是昏迷咒（Stupefy）和缴械咒（Expelliarmus），作用与小说中不太一样。如昏迷咒的效果是让对手短暂定身，以便哈利用缴械咒彻底击倒对方。游戏结束后，有评分和星级评价。总的来看，《混血王子》是一个不过不失的作品，更大意义在于帮助玩家重温小说和电影的情节。

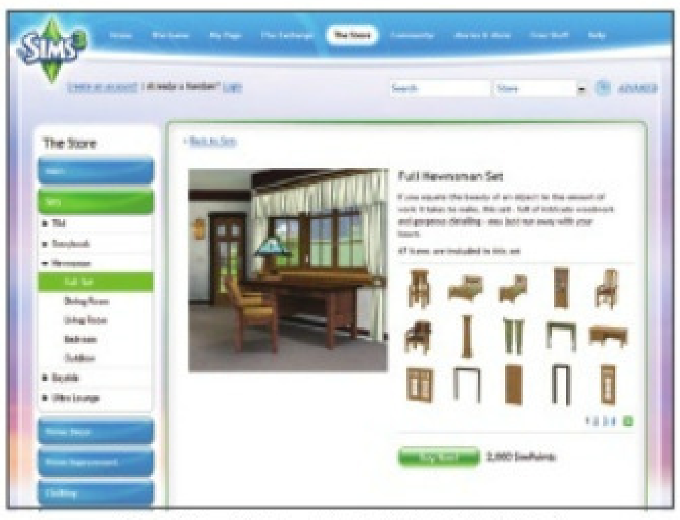
《哈利·波特与“混血王子”》游戏主界面

■《镜之边缘2》正在开发中

《镜之边缘》制作非常用心，但视角总是充满争议

EA CEO John Riccitiello近日表示，《镜之边缘》（Mirror's Edge）的续作已经投入开发，有一个小型工作组正在为续集忙碌。“你将一定会看到另一个《镜之边缘》。”EA欧洲副总裁Patric Soderlund称，“现在的问题是我们什么时候能看到它？它将会是什么样子？我对此感到非常兴奋。”其实在设计之初，《镜之边缘》就被规划成三部曲的架构。经历了去年11月首部曲的争议之后，外界对第二部作品的呼声更高了一些。“无论如何《镜之边缘》确实不够完美。”Soderlund称，“即使游戏的销量已经超过很多人的预期，但是我们本来希望它销量更好一些。”

■《模拟人生3》“道具收费”，欧洲玩家喊价高

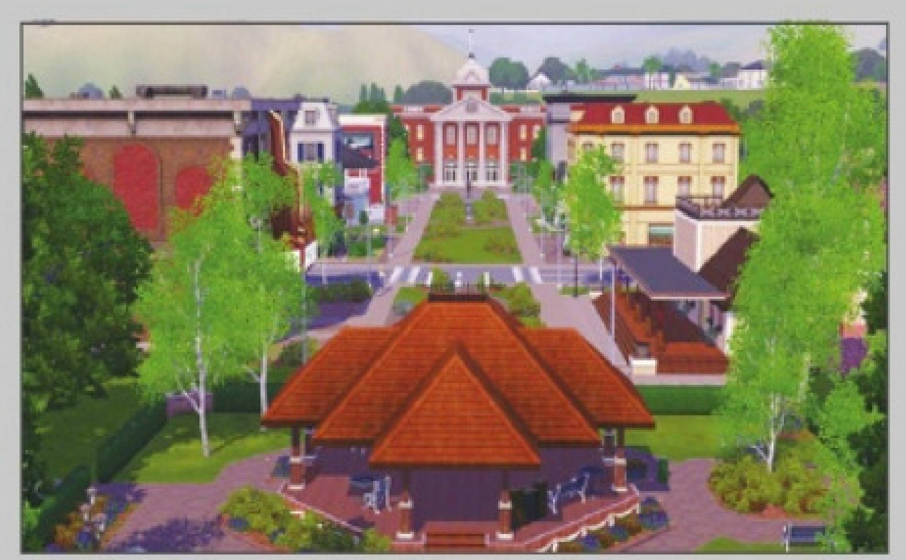

官方网店上琳琅满目的家具

换件外套0.9欧元、做个头发1.2欧元，《模拟人生3》的欧洲玩家已经感受到这款“道具收费”的“魅力”，但一些玩家认为，他们为了游戏的附加内容向《模拟人生3》官方网店支付的费用定价过高。此外，《模拟人生3》美国版与欧洲版的道具定价不相同，欧洲玩家认为他们受到了不公正对待。原来在游戏中，你必须为这些内容支付所谓的“Sim点数”，而这些点数需要花钱购买。初始注册用户将拥有1000点，以后每购买1000点需要支付12欧元。游戏还设计了一些家具套装，一种名为Hewnsman的家具套装由47件木质家具组成，需要支付2000个“Sim点数”。相比而言，美国的《模拟人生3》玩家所需要支付的费用要得多，1000个“Sim点数”在美国只需要10美元（约合7.15欧元）。

月评

■ 道具收费！

其实道具收费这回事对中国玩家来说是一点都不新鲜的，多少所谓免费网游都是靠卖道具来赚钱。在赚钱的方面缺斤短两以次充好，自古以来我们的智慧就得到了充分的发挥，网游这个赚钱的新事物在中国发展迅速，在收费模式、宣传推广、三天两头进行各种活动吸引玩家、盗号与防盗号手段等各个方面都可以说走在欧美的前面。


那些抱怨《模拟人生3》只有一个“新手村”的玩家，可以去官网免费下载一个全新城镇，但为了装修镇上自己的新居，就要乖乖掏出银子啦！

相比而言，欧美游戏产业更多保持了传统的发行方式，客户端实体销售的“一锤子买卖”占据了主导地位。但近来，欧美厂商也开始通过多人对战、付费DLC下载等方式充实自己的钱袋，《模拟人生3》的道具商城正是这种理念的延伸。精明的EA颇有区域经营的手腕，它在亚洲地区的业务就以网络游戏的推广为中心。这些经验也被带回到了欧美地区，《模拟人生》这种有着庞大休闲玩家群体的游戏，说起来也颇能吸引欧美玩家买金币、买道具，而且这种消费方式也逐渐开始被一些玩家接受。你看，即使是比较保守的暴雪，不也逐步开始类似的服务，比如收费变性（改变《魔兽世界》角色的性别和外观）、收费叛变（改变角色的阵营和种族）等，虽然卖T10、T11之类的极品装备不太可能，但很多没有实际用途的宠物也已经变相地进入了卖场。

因此不要小看《模拟人生3》的商城，这些欧洲人只是埋怨太贵而已，可不是不想买！由此你就能理解，EA的老大们为什么口口声声喊着“欢迎盗版我们的游戏”了。P

求生之路2

**预计发售日：
2009年11月17日**

■北京 独角老查克

■黑夜变白昼，僵尸危机变成死亡瘟疫，你是否已绝望到底？

“人类，你好！”白天的僵尸并没有在阳光的照射下出现疲态，相反，比起前作它们会更加疯狂地寻找人类幸存者

被玩家戏称为“死剩4个人”的僵尸题材射击游戏《求生之路》在E3上宣布了续作。虽然玩家的抗争不断，但制作组正在卖力地表现，企图让玩家相信，这续集可不是前作的“威力加强版”那么简单。

更有剧情的僵尸片

L4D初代的特色可以概括为“单机模式0分”“多人模式10分”，雷作与神作在这款游戏得到了并存。在续作中，制作者当然意识到了单机模式的不足，于是他们试图为灭尸行动增加更多的理由，游戏的单机战役也将由一系列的事件来推动故事的发展。

从战役来看，这次的僵尸爆发范围更广。第一个战役据信发生在佐治亚州的萨凡纳市（Savannah），但目前Valve向媒体展示的是一场发生新奥尔良的求生之战。这个战役名为“教区”（The Parish），玩家的任务是从城市中杀出一条血路，包括在著名的景点法国人特区（French Quarter）的战斗。当然，你的目的地是一架直升机，这是新四人众唯一的逃生工具。

令人惊奇的是，“教区”告别了白天，也让画面看起来很美，尤其是夕阳西下过程中，甚至有让人忘记射击僵尸，停下来观看风景的冲动。在白天，僵尸以及各路Boss们的行为也会发生有趣的变化，如女妖在前作的黑夜场景中仅仅待在固定地点，现在她会像一个无家可归的老太太漫无目的地闲逛——是白天让她的行为更合理。当然同样的，等到你听到她的哭声时，多半已经为时已晚……

僵尸跑得更快，还懂得立体化进攻，这是谁又中了舌头？

肉搏武器被设计成“一击必杀”，但对操作的要求极高。制作组希望玩家能够在最绝望的时候亮出斧头、锯子进行最后一搏，但能否成功就看运气了，起码制作组不希望看到游戏中出现4个挥舞电锯砍来砍去的疯子

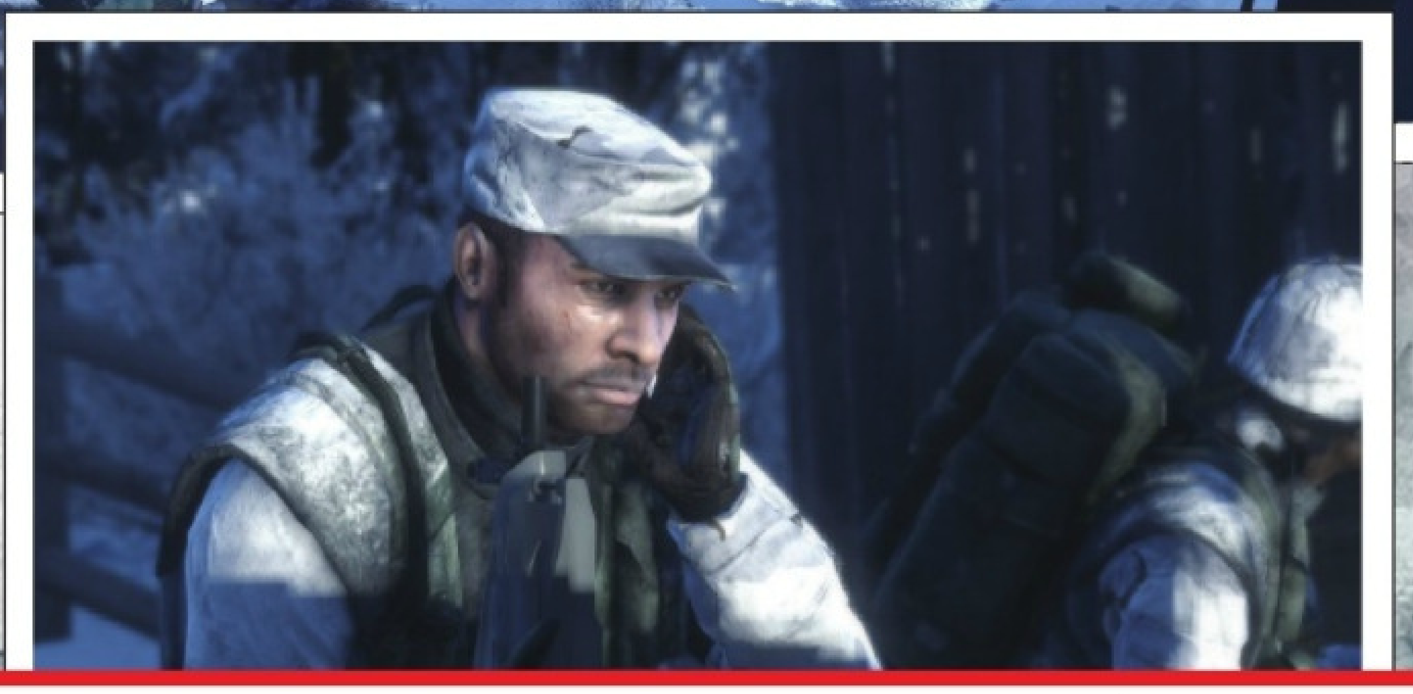
如何让你在死亡边缘又燃起希望，还能不破坏游戏平衡，难度还是不小

已经看到大量大火熊熊的场景，不知新作中的火有何妙用

电锯和斧头

肉搏武器的加入，应该是L4D2战斗中相对前作而言的一个变化，目前可以肯定加入的两种冷兵器是消防斧以及僵尸题材必备的“大杀器”——电锯。与枪械不同的是，斧头和电锯被设计成一种一击必杀的武器，甚至可以秒杀不少Boss级的敌人，但是出招和收招前的硬直时间较大，属于“用得好一本万利，用得不好赔上老命”的作战装备。P

**英文名：Left 4 Dead 2　本刊译名：求生之路2　游戏类型：射击
制作：Valve Corporation　发行：Electronic Arts　期待度：★★★★**



BATTLEFIELD BAD COMPANY 2

玩家可以把所看到的一切建筑物统统炸塌，不仅仅只是进行一部分的破坏——这必然给战斗的规则带来很大的影响，至少重武器手要开始吃香了

战地——叛逆连队2

预计发售日：2010年第一季度

■江苏 防弹手柄

■对B连的“恶棍”们来说，等待他们的是更多发泄枪火的可破坏建筑物。

《战地——叛逆连队》是DICE制作的第一款FPS游戏，它将《战地》的64人大混战缩减为了24人，以保证战斗的激烈程度。加入了场景可破坏的特性，并且全程伴随黑色幽默和个性鲜明的恶棍大兵们的火爆演出。之前我们曾在《叛逆连队2》发布时做过前瞻，从沙漠和热带雨林中归来的恶人连，将进入冰天雪地的阿拉斯加和俄罗斯境内继续自己的冒险。

更快的节奏

DICE的设计师提出的首要目标，就是让玩家“更容易被杀死”——能够一次恢复全部HP的医疗针被取消了，取而代之的是自动恢复HP的设计，这个对射击游戏爱好者越来越熟悉的概念，也被DICE进行了调整：HP的恢复速度很慢，通常等到HP槽恢复到全满，一局比赛已经结束了。实际上，就等于中枪后的玩家被永久性扣除了HP。在这种高节奏的对战中，死起来很快，其实也保证了攻防双方的战斗始终在高速运转中进行。

在乘具方面，本作除了车辆、直升机外，还有大量的高机动载具，如一种雪地摩托。在面对这些速度极快的交通工具时，即便是一辆坦克也很难发挥火力优势。为了能让玩家流畅进行战斗，本作中加入了一个肉搏按钮，使得当玩家需要使用刀具去“做掉”敌人时甚至可以快到不切换当前武器。

职业系统再度削减

相对于《战地》原作而言，《叛逆连队》中的职业系统已被精简。在BC2中，职业从5种变成了4种，它们是：攻击手（传统步兵）、工程兵（维修车辆）、侦察兵（狙击手）和军医。角色的等级也被一并取消，游戏中通过人物所具备的技能来说明等级情况。可供自我改造的枪械系统是新加入的一个设计，就像《潜龙谍影4》一样，玩家可以根据战术需要，为自己的爱枪加装各种战术组件。

真棒，连战斗机也出场了！

从丛林和沙漠中进入冰天雪地的北极圈

雌鹿直升机正在机降士兵，但所有人都没有察觉到他们已经进入了伏击

前作中可以炸毁墙壁、炸烂掩体，但对一些大型建筑物来说，你可以将其炸得千疮百孔，但当它只剩下一个骨架后，即使调来武装直升机狂轰滥炸一番，也不会再对其产生什么破坏作用。新作中将真正实现全部场景可破坏的特性，这样可以给战斗带来很多有趣的变化，比如对盘踞在房子中死活不出来的敌人，你完全可以将房子炸塌，把这些可恶的家伙一次性埋葬。P

英文名：Battlefield: Bad Company 2　**本刊译名：**战地——叛逆连队2　**游戏类型：**射击
制作：DICE　**发行：**Electronic Arts　**期待度：**★★★☆

“珊瑚岛”是一个纯空战地图，但你不会在游戏一开始就玩到这个地图（只有该平台上的总杀敌数超过4300万人才会为这一平台上的每个玩家解锁）。如果你不喜欢驾驶飞机，还可以利用基地中的放空炮和高射机枪来组织对方的空中进犯

战地1943

预计发售日：2009年9月

■江苏 防弹手柄

■付费下载的《战地1943》是一款精悍却不失竞技性的小品。

自从2002年《战地》系列创立以来，已经从“古老”的二战题材跨越到了未来，甚至是卡通题材。此外，系列更强调故事性，更强调AI对手的作战能力，完全可以说，只要你还在玩FPS游戏，就可以在这一系列众多的分支作品中找到自己喜欢的风格。系列即将推出的《战地1943》可谓是一款“复古”的作品，玩家将回到太平洋战争中美国与日本帝国主义在太平洋进行的海岛争夺战。

游戏的对战人数控制在24人，同时职业系统也精简到了3种（甚至比以免费方式运营的《战地英雄》还要少）：步枪兵，装备有一支步枪、掷弹筒和一把刺刀；标准步兵，相当于原作中反坦克手和工程兵的混合体，装备有冲锋枪、火箭筒和用于维修战损大型军械的扳手；侦察兵，使用狙击枪、手枪以及一把砍刀作为武器，此外侦察兵还可以将手榴弹替换为遥控炸药包，从而与敌方的坦克进行贴身正面战斗。

混血风格

从外观上看，《战地1943》应该是《战地1942》的进化版，玩家可以通过海、陆、空发动攻势，驾驶二战中美日双方使用过的重型军械作战。目前它的游戏机版以15美元的付费下载方式，通过Xbox LIVE和Playstation Network进入玩家们的主机之中，PC版的主要发售方式也是下载，但发售日期会稍晚。这种低廉的价格并不意味着EA赚不到钱——游戏的后续地图包依然要以购买方式获得。同时，《战地1943》使用的是《恶人连》的图像引擎“霜冻”（Frostbite），将会继承这款游戏“全部场景可破坏”的特性。

地图介绍

在降临发售前，制作组公布了游戏的3个系列地图，其中复活岛地图均以开阔地型为主，并且每个旗帜之间的距离很短；瓜岛地图显得非常庞大，在地形上也显得相当复杂，适合狙击和游击

美军可以使用丛林大砍刀

有了高射机枪，就不怕敌人的飞行攻势

海岛争夺战的复杂地形，让狙击手和隐蔽射击有了用武之地

战术专家们在这里决一雌雄。

太平洋战争是一场海、陆、空一体化的战争，因此制作组特别设计了“珊瑚海”地图，以再现当年发生在蓝天碧海之中的残酷战斗。“珊瑚海”是系列中第一个纯空战地图，陆地仅仅只是双方玩家基地所在的那一丁点范围，剩下的都是小的岛礁和一望无际的大海，双方玩家要驾驶各自阵营中的战斗机进行空中缠斗。有趣的是，“珊瑚海”地图包括在游戏的默认地图包内，但只有该平台上的总杀敌数超过4300万人之后才会为这一平台上的每个玩家解锁，相信届时三大平台的玩家会为解开这一锁定而卖力对轰。

英文名：Battlefield 1943　本刊译名：战地1943　游戏类型：射击
制作：DICE Stockholm　发行：Electronic Arts　期待度：★★★★

头条新闻

■ 2K Sports与腾讯合作，在亚洲发行NBA 2K Online

颇受好评的NBA 2K9

6月23日，2K Sports宣布将与腾讯合作开发NBA 2K的Online版本并在中国和亚洲其他地区推出。2K Sports取得了多年的授权，可以使用所有的NBA队伍，包括现役和退役球员。2K Games总裁Christoph Hartmann说，在线篮球游戏的开发将会结合NBA 2K系列游戏的经验以及腾讯在网游社区方面的丰富经验。NBA全球营销部门执行副总裁Sal LaRocca表示，NBA能与2K Sports携手把在线模拟篮球游戏带给中国球迷，将是进一步推动篮球运动的绝佳机会。”Take-Two Asia总裁Hubert Larenaudie说，此项合作协议对于新成立的Take-Two Asia来说具有标志性意义，我们有信心在中国大陆创造出空前成功的在线运动游戏。此外，根据T2的战略，NBA 2K Online也将在中国台湾省、韩国及东南亚地区发行。目前双方还未透露开发工作的具体内容和游戏的上市时间。

■ 科比代言NBA 2K10封面

NBA 2K10的首张实际截图——大鲨鱼奥尼尔

由2K Sports开发的最新游戏NBA 2K10的封面人物日前揭晓，洛杉矶湖人队的当家球星Kobe Bryant成功当选。同时，2K官方提供了4个不同的封面供网友在线投票，最终得票最高的将作为游戏发行时的正式封面。投票页面于6月5日上线后，人们发现其中一个封面上，Kobe竟然身着纽约尼克斯队的球衣。原来，著名电影导演Spike Lee因执导NBA 2K10的广告片而参与了封面的设计，他认为Kobe在封面上穿蓝色球衣和黄色球衣的效果最棒，所以就有了Kobe穿上尼克斯队球衣的版本。

■ 2K Sports宣布发售《大棒球联盟2》

7月8日，2K Sports的棒球游戏《大棒球联盟2》（The Bigs 2）正式在北美发售。这款游戏以有趣的游戏模式和逼真的球员造型，让玩家体验另类的大联盟球赛。作为一款续集，《大棒球联盟2》升级到了全新的球员面貌，搭配精彩的视觉效果和创新的球员生涯模式，比前作内容丰富许多。近年来，2K Sports在体育游戏领域进行探索，已经形成篮球、棒球、冰球、拳击等北美玩家喜爱的运动游戏系列，网球游戏《上旋高手》（Top Spin）也开始成为当今最好的网球游戏之一。

《大棒球联盟2》的招贴画

月评

■ 2K Sports小传

人们似乎已经习惯在游戏开头听到一声EA Sports，但这个习惯已经开始被2K Sports慢慢打破。作为一家根植于北美的游戏开发公司，2K Sports是Take Two旗下一家独立的子公司，它的体育游戏如今已经发展出数个系列，几乎涵盖美国人民喜闻乐见的所有项目，虽然不及EA Sports的体育游戏点多面广，但这可是一家成立只有5年的新公司，你还能更多期待什么呢？

2004年发行的游戏NFL 2K5是2K Sports的首款产品，这家T2旗下的子公司前身是为SEGA开发体育游戏的Kush Games，当时已经在体育游戏领域小有名气。2K Sports成立后，又从微软手中收购了Indie Built工作室，这样它就拥有了《上旋高手》的发行权。从2005年开始，2K Sports每年或每两年都会发行授权的体育游戏，包含篮球、棒球、冰球、网球、橄榄球和拳击等项目，俨然一个大型体育游戏产品线已经初具规模。2K Sports的进步自然引起了竞争对手的注意，2008年EA就与NFL签订排他性协议，今后的NFL游戏就只能在EA Sports这头见到了。

如此的竞争场面，得到益处的当然是玩家。去年年底NBA 2K9发售时，就被媒体认为是一款可以与NBA LIVE系列抗衡的游戏，某些方面甚至有它突出的优点。当然，NBA 2K9也有它的一些弱点，但从这款游戏，你能隐约看到2K Sports的雄心和未来的扩张之路。P

《上旋高手3》不仅仅用莎拉波娃做卖点

本刊独家报道！
专访《黑手党II》联合制作人

黑手党 II

预计发售日：
2010年第一季度

■晶合实验室 大漠小虾

■本刊独家为你揭秘《黑手党Ⅱ》的背景、玩法并专访游戏的联合制作人Alex Cox。

“这是一部可以玩的电影，一个线性、极端故事性的游戏，还有一些严肃的成熟的思考。”一年前，《黑手党Ⅱ》的“导演”Daniel Vavra这样说。实际上等了一年，我们还没有看到这个故事的全貌。最新消息是，《黑手党Ⅱ》至少要到2010年的早些时候才能与玩家见面，在此之前，帝国湾会发生什么样的故事，会留给你足够的时间浮想联翩。

是的，帝国湾！

我们还记得Thomas Angelo（也就是Tommy）的故事发生在失落天堂（Lost Heaven），它以上世纪30年代的纽约为原型，可谓风味独具。《黑手党Ⅱ》的城市起初被称为帝国城

帝国湾，一个迷人的城市，明亮的光源似乎寓意着阳光下的罪恶

（Empire City），但开发人员已经悄悄把它改成了帝国湾（Empire Bay），我们尚难以估量一字之差究竟有什么玄机，但这是一座繁华的都市。帝国湾是纽约和旧金山的结合体，中国城、小意大利或是海港区，每个地方都独具特色，而不是一片看起来差不多的水泥丛林。2K Czech相信一个空洞无物的城市是毫无吸引力的，他们制作了大量表现各异的NPC和超过100个可以自由进入的室内场景（应该比GTA4多很多，这些室内场景可以直接进出，无需读盘），就像一个真实的城市那样。你的行动很大程度上融入了城市生活，比如你的汽车需要中途加油，你必须吃点热狗以便保持体力，你甚至可以在帝国湾置业，至于是否有类似《教父》的管理黑帮功能还不得而知。

在近期的演示中，我们看到主角Vito在一座高架桥下散步，旁边的擦鞋匠正在卖力工作、马路上布满行色匆匆的人群，那的确是浓烈又迷人的20世纪50年代风情，怪不得制作组要换一种时代口味呢。

Vito和Joe

《黑手党Ⅱ》仍旧是一个极度故事

有100多个可以随时与之互动的地点

Vito知道这份职业并不美妙

Vito的“发小儿”Joe似乎很享受这种生活

化的游戏，现在我们几乎肯定，游戏会从20世纪40年代讲起。此时二战刚刚落下帷幕，Clemente、Vinci和Falconi三大

英文名：Mafia II　本刊译名：黑手党Ⅱ　游戏类型：动作　制作：2K Czech
发行：2K Games　期待度：★★★★☆

Vito回到了帝国湾，生活是艰难的

两人的合作看起来非常默契

看看Vito周围：一个擦鞋匠正在忙碌，一名司机正查看抛锚的汽车，而帝国湾的交通状况也不乐观

《黑手党 II》可以在创建开放世界的同时又让其中充满生活气息吗？

家族把持着帝国湾的黑道势力。他们互相攻击，抢夺地盘，亟需一些炮灰角色填补到一线去。这时我们的主角Vito出现了，作为一个老兵，他刚刚退伍回到帝国城，就被从小玩到大的兄弟Joe拉去入伙。对这两个生活在贫困中的意大利移民来说，黑道似乎是他们注定要踏足的行当，就像游戏的联合制作人Alex Cox所说，当Joe已经在帮派里混日子，Vito的加入就“仅仅是个时间问题”。

与Tommy在前作里单打独斗不同，Vito的许多任务是两人甚至三人一起完成的，到目前为止公布的视频片段也证实了这一点。在人物性格方面，Vito原

幕后“黑手”：对话首席动画师Tomas Hrebicek

Q： 请介绍一下你在《黑手党 II》团队的角色？

A： 我是《黑手党 II》的首席动画师。早期的时候，我负责游戏所有的动画制作，包括基本操控、人物动画和过场情节等。然而《黑手党 II》这样的大项目让我不可能把所有的活计一个人干完。我现在仅仅负责过场部分，其他工作交给了另外两位资深动画师带领的小分队。

Q： 你标准的一天大概是什么样子？

A： 说实话，没有什么典型的工作日。我唯一要做的事就是每天来到公司打开电脑，然后和同事们讨论各种问题、做计划、改进游戏。我还得过目其他动画师们的工作……简单，但绝不重复。当我终于有空之后，我就要去做（镜头）编辑和动作捕捉了。

Q： 其中你最喜欢的部分是哪个？

A： 最有趣的当然是工作中富于想象力的部分，从指导动作捕捉到剪辑过场动画。换句话说，就是创造新事物并看着它逐渐成型。为此你也要做许多准备工作，比如写计划表、给其他动画师分派工作以及解决即时演算的过场动画中的技术问题等。然而，随之而来的除虫工作简直是最令人讨厌的部分了。当终于能呈送一个完成的版本时，你真的要崩溃了——所有人费尽力气，只为找到场景里某件东西“不听话”的原因，比如一把消失的手枪，或是一个本不该消失的人。

Q： 有没有哪款游戏对你的工作影响很大？

A： 与其说是游戏，不如说电影对我的影响更大一些。电影化的故事是富有感染力和吸引力的，它们是我的灵感来源。

Q： 那么，你在《黑手党 II》中的灵感具体来自哪里？

A： 主要还是黑帮片。你可以从中学到黑帮的行为方式和情节气氛的营造。当然，灵感也来自很多其他类型的电影，至少你可以从中领会运镜的角度、镜头的衔接以及叙事的技巧。

新作中仍旧存在海量过场动画

幕后“黑手”：对话首席动作捕捉师Frantisek Harcar

Q：《黑手党Ⅱ》中有大量的动作捕捉工作，作为首席动作捕捉师，你的工作是什么呢？

A：大多数时间，我都在和我们的演员、动画师和动作捕捉团队进行沟通，我还要把握动作捕捉数据的品质，并设法按时完成工作。

Q：如何能让游戏的动作捕捉更好，并且显得与众不同？

A：关键是我们运用尖端技术。一个最好的例子是我们使用VICON视觉系统（英国Oxford Metrics Limited公司设计的目前最好的动作捕捉系统，广泛应用于好莱坞影片的前期制作——编者注），它可以更真实准确地记录演员的一举一动，过去常用的磁力系统（Magnetic System）远远无法达到这一效果。

Q：捕捉真实的动作有什么诀窍？

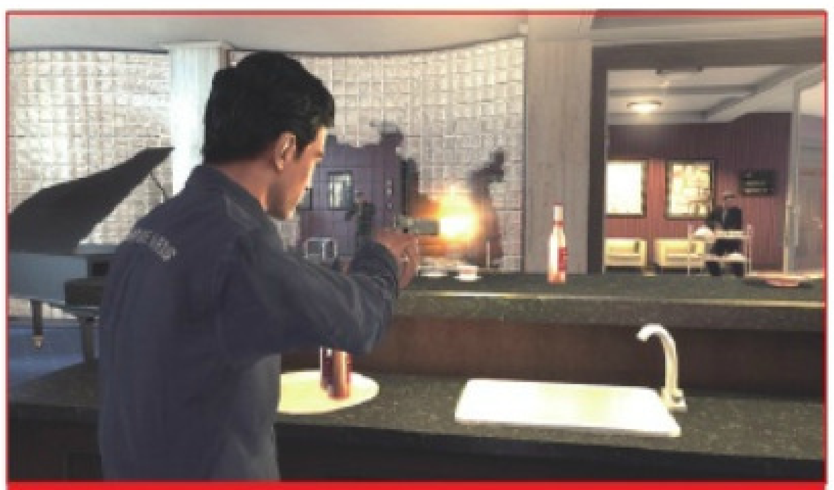
A：我们努力创造演员们能够真实、连续进行活动的拍摄场景，记录他们的动作，而不提倡进行人为的加工。另外提供给演员理想的表演空间也很重要，让他们真的拿着手枪等道具进行表演，比对着空气发挥想象力要强多了。

动作捕捉师没有透露的是，这种捕捉设备十分昂贵

Q：你也真人出演了吗？我们是否可以看到你在游戏中的动作？

A：嗯……我演过一头死驴，压根就没有动！有时也演个狱卒，因为我们的重要角色都有专门的演员。

如你所见，战斗会变得与前作不太一样，甚至加入了肉搏的能力



流行的射击视角

车上射击看起来很灵活

本善良，他出于养家的压力不得已入伙；Joe看上去则很享受这种打打杀杀的日子，尽管他自己只是个低级成员，行事又有些鲁莽。两个朋友，又是两个性格完全不同的人，不知他们能够如何影响故事的走向。

城市生活

有两点变得和前作不同。一是Vito需要赚钱！钱开始在游戏中占有重要的地位，通过任务或是去偷去抢，你都有可能得到大量金钱，你将有大把的机会把手里的钱财挥霍掉，虽然制作组没有透露更多，但看起来武器店会是你消费的主要场所。此外，你必须注意自己在家族里的声望值，家族声望值决定了你在帮派里的威望，可能某些情节需要你的声望达到一定程度才能出现。

当你熟悉了这个城市，有大把的任务供你前去完成。游戏的基本方式依旧是用各种车辆代步，载着你前往任务地点，当然也会有追车和枪战环节（E3前的游戏视频里就透露了追车枪战的玩法），游戏中设计了大量50年代常见的车型，供你驾驶或是尽情打烂。

新型战斗

说实话，我们几乎没有注意到前作的战斗系统，无非是开枪罢了。现在制作组试图给它增加更多的内容。在游戏前期，Vito可能常常需要与敌人徒手格斗，开发小组设计了一个可以升级的格斗系统，包括许多简单技能和组合技。显然，枪械可能也有类似设计（学习《教父Ⅱ》？）。

我们目前看到的枪战有两种，一种是与《战争机器》以来的掩体射击差不多，在很多狭小空间里的枪战里，游戏就是用越肩视角和自动瞄准来表现的，看起来和GTA4中差不多。另外，乘车的枪战也很吸引人，在一个演示Demo的结尾，Vito就要和Joe配合，一个负责开车、一个负责扫射。由于游戏场景里所有的物体几乎都是打碎的，也给战斗提供了很多乐趣。在演示中，Vito的冲锋枪就可以突然打碎一片玻璃墙，对那头的敌人发动突袭。显然，在四处横飞的玻璃和木屑当中，掩体也不是永久性的，你必须主动变换位置，而不可能蹲在一个吧台后面就幻想干掉所有对手。

假扮清洁工准备潜入

试玩展示

迄今为止，《黑手党 II》发布的一个最长的试玩还是E3前那个名为“A Day in the Life”的关卡。在其中我们见识了游戏的基本玩法。

初始的游戏流程与前作没有什么不同，基本上是驾车来到某地，接下来是大段的过场动画，显示了这款游戏依旧以故事，而不是一个接一个无聊的关卡为推动力。游戏的流程颇为简单，就是乔装打扮，混入敌人内部安放炸弹。期间的大部分情节都是用过场动画表现的，只需你在敌方的俱乐部里走一圈。但被发觉之后，就进入传统的枪战环节。此时，崭新的越肩视角显得十分舒服，场景中可以互动的物品也很多，比如你可以用枪打碎屋内的玻璃墙、木质家具等，玻璃墙的破碎事实上改变了屋内敌我双方的局势，没有掩护的敌人很快被Vito射杀。

随后的逃生环节完全是且战且退，玩家驾驶汽车在马路上飞驰，敌人的枪手驾车追来，并且不断向你射击。此时你可以探出车外与敌人交战。汽车在行驶中也可以控制视角左右摆动，无疑给你的射击提供了更灵活的瞄准范围。P

从脚手架上俯瞰城市

激烈的战斗必不可少

幕后“黑手”：对话首席艺术设计Roman Hladik

Q： *当你开始为《黑手党 II》做原画设定时是怎么设想的？*

A： 并没有非常明确的设想，主要是抓住那个年代的标志物，比如服饰风格、老电影等。我们并不追求严格写实，只是想利用其中重要的和有趣的元素而已。

Q： *是否可以举例说明一下你们的工作？*

A： 请看图，这是我们的一位美术绘制的素描图，这幅图主要为了说明当时这个场景中的气氛和其中需要的主要元素。因为许多头脑中的想法无法仅仅用言语向他人形容，所以素描图是必要的。出于时间考虑，它画的并不精致。虽然它很粗糙，但只要具备一定领悟力的人就可以完全明白这个想法（这样做也可以奠定整个游戏的艺术基调）。之后，美工人员就可以用游戏设计工具为3D角色摆好姿势，设计背景，最后输出游戏品质的3D图片。

概念图（左）和成品的比较

幕后“黑手”：对话首席设计师Daniel Vavra

Q： *请问平常的工作都是什么？*

A： 嗯……不断写字（笑）。我们在做一个新项目，所以需要不停地写文档，此外还要监督整个团队的工作。

Q： *你在刚开始为《黑手党 II》写剧本时就知道故事结局了吗？还是边写边想呢？*

A： 基本上，从我提出主要设想开始，我就知道要做什么。然后，会搭起整个故事的框架，比如说这用了4周时间，然后就是丰富细节。当然，很多人不喜欢这样，他们喜欢先建立角色和背景，然后让情节自由发展。

Q： *想过延续前作的故事么？很多人推测主角是Tommy的儿子或女儿……*

A： 没有想过。我们在网上看到了大量玩家的猜测演绎，大多数都属于此类。这不是个好主意，因为大多数人已经猜到可能会这样。我不认为剧情的延续性有那么重要，这样做的一个严重后果是，为续集的构思设置了大量前提，很明显如此，这不是我们喜欢的框架。

Q： *看到《黑手党》的人都会好奇，2K Czech中有专业的影视从业者么？*

A： 是的，我们中有很多影视专业的毕业生，而我也自学了相关的知识并且对电影兴趣浓厚。感谢他们，他们是这款游戏开发的驱动。

Q： *作为剧本作者，你是怎么构思的？*

A： 我读了很多的书，不仅是关于黑帮的，还有涉及时代、政治背景的书籍。这在我们的策划中十分重要，而真实的历史事件总能给你带来无尽的灵感……

Q： *可以详细说说么？*

A： 是的，这经常来自于真实事件，很多好的黑帮电影就是如此。比如，《教父》中don Corleone的原型就是Carlo Gambino（*Gambino是真实中的教父，Gambino家族也是纽约五大家族之一，作为最成功的教父之一，他属于极少数自然死亡又没进监狱的黑帮老大——编者注*）。电影《盗亦有道》（Goodfellas）同样基于真实人物，因此作者很容易建立人物和故事。

独家专访《黑手党Ⅱ》联合制作人Alex Cox

Alex在游戏的招贴画前面为中国玩家留影

大众软件：Alex，你好！我是来自中国《大众软件》的记者，很高兴可以和Mafia II开发团队谈一谈。让我们从Mafia原作开始。Mafia曾经在中国正式发行，很多玩家非常喜欢这款游戏。它非常电影化、具有戏剧性，同时能够感人。为什么，一个来自捷克的团队能做出如此迷人的游戏？具有如此浓厚的黑帮电影风味？

Alex Cox：你好，《大众软件》的朋友！你知道，《黑手党》原作的灵感来自于很多经典电影——《盗亦有道》（Goodfellas）、《教父》（Godfather）、《义胆雄心》（The Untouchables）以及《西部往事》（Once Upon a Time in the West），这些电影反应了一个时代的特征，反应了那个年代罪恶世界的生活和冲突。因为这些电影拥有大量的影迷，开发团队得以借此重建这种时代背景和氛围，确定美术风格，创造典型的人物。当然，《黑手党》的另一个特征是它的现实性。开发团队投入大量的精力进行研究，确保上世纪30年代的建筑、时尚、车辆以及音乐风格符合时代特征。一句话，大量的案头阅读和实地参观加深了我们对那个时代美国的了解，它保证你看到的游戏原汁原味。

大众软件：我们都看到了Mafia II，这是一部很吸引人的“黑帮电影”，同样的黑道人物、开放的世界，但也有人说，它看上去就是Mafia的翻版。我们很想知道，Mafia II与Mafia有什么不同？

Alex Cox：总的来说的确很相似———个迷人时代背景下的黑手党史诗。游戏的焦点仍旧是叙述一个城市的故事，它有变幻无常的角色、娓娓道来的故事和峰回路转的关键情节。但城市已时过境迁，气氛也不再相同，收音机里的乐曲、NPC对Vito的反应……所以要说改变了什么，那就是故事已经来到了50年代，城市也从失落天堂（Lost Heaven）变成了帝国湾（Empire Bay）。我们几乎升级了所有的游戏特性，比如一个进化的基于掩体的第三人称射击系统、可破坏的环境元素；我们还强化了沙盘地图，现在城市里将有超过100个可供互动的地点；我们有强力的无缝连接技术，可以不用在进出大地图和切入过场画面时读取数据。因此，虽然《黑手党》原作已经很好了，但我们还是改变了很多。

大众软件：我们知道Mafia的故事非常有内涵，我们看到了Tom的爱与恨，他对黑帮生活的厌恶。在Mafia II的Trailer里面，我们也看到教堂以及做忏悔的主角。如果Mafia是一个心灵上救赎的过程，那么Mafia II的主题会是什么？

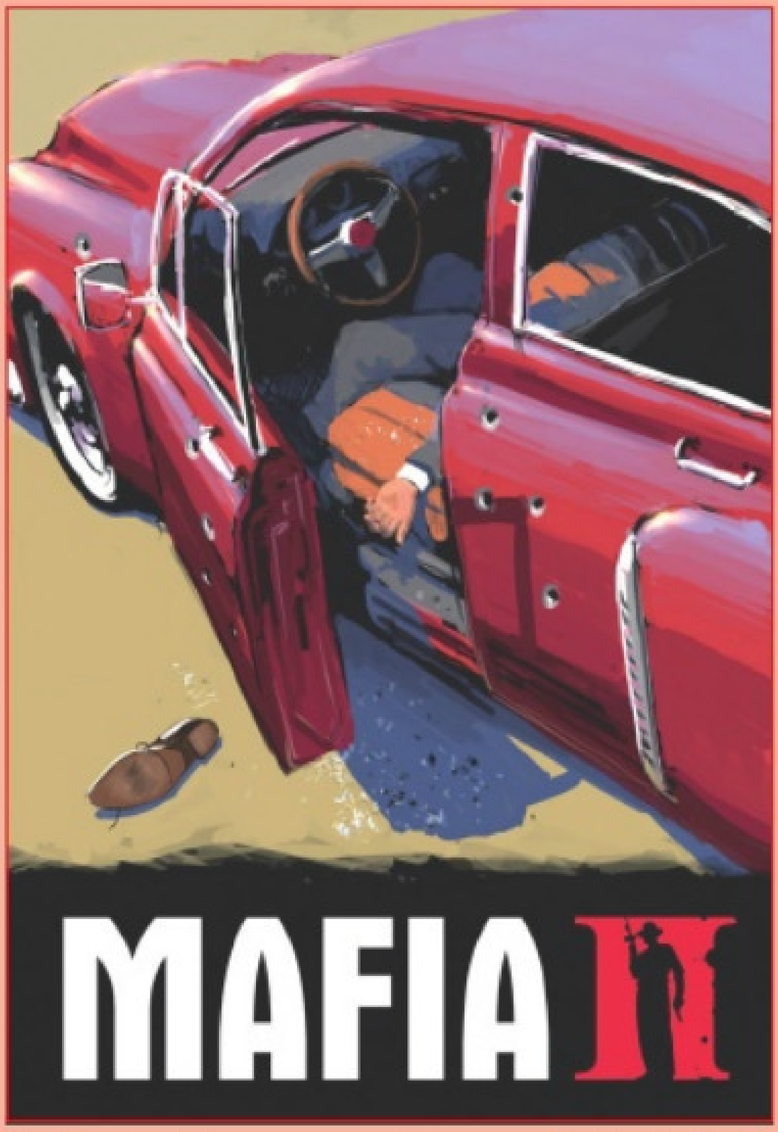
Alex Cox：Vito的故事和Tommy稍有不同，但我们仍旧坚持那个永恒的主题——恶有恶报（Crime doesn't Pay）。Vito是一个意大利移民，他一直生活在贫困的意大利裔社区。当他头脑发热的儿时伙伴Joe也混进黑帮时，拉着他入伙仅仅是个时间问题——他不过是想让他一家的生活好一点。他们很快就捞到了金钱和地位，但黑帮生活的黑暗一面却再也挥之不去了。

大众软件：我们已经看到了几个Mafia II的Demo，其中战斗的部分似乎很传统，请问Mafia II战斗的设计有什么新点子？

Alex Cox：《黑手党》混合了电影化的叙事和开放世界，但我们的处理方式和其他开放世界游戏很不一样——把第三人称动作游戏的观念和玩法放进沙盘式世界。你将会看到的细节，如枪战、可破坏的环境等都与类似游戏有所不同。我们当然还没有展示一些很酷的东西，那就是当你放弃“关卡”而融入城市时将体验到的——玩家如何做才能显得像个黑帮分子而不是见人就杀的疯子，玩到游戏时你就清楚了。

大众软件：关卡的设计会有什么不同吗？是否会有多线程式的关卡？是否有多结局？

Alex Cox：游戏的结构仍旧重在叙事，所以主线情节肯定是线性的。值得期待的是，主线情节如何融入开放的世界。我们的做法是，每个任务都是一个“游戏日”，也就是在10年的故事框架内的某个特定日期。在游戏日里，玩家可以完成主线剧情，也可以一头扎进城市里赚赚钱、找找茬，反正都是黑帮的那些乐子。任务也不是一成不变的，玩家常常要学着随机处置，能坑蒙拐骗就不要舞枪弄棒，能闪身躲避就不要正面冲突。在游戏的某些时候，Vito也要面临道德的选择——我们设计了4个极为不同的结局来讲完Vito和Joe的故事，这些需要抉择的关键点十分重要。



大众软件：可以透露大约在2010年的什么时间发售么？现在游戏完成了有多少？

Alex Cox：游戏的确会在2010年年初发售，现在还说不上具体时间。

大众软件：Mafia发行的时候，我们看到了你们身穿黑帮服装的照片，你们就是这样体验黑帮生活的吗？把自己想象成一个黑手党……

Alex Cox：哈哈，捷克的团队的确因为那些照片出了一次风头，毫无疑问我们也会为了《黑手党Ⅱ》再秀上一次，但我希望捷克众不要头脑发热，因为我们需要这些家伙活着做完这款游戏！

大众软件：最后有什么话对中国的读者讲？

Alex Cox：我们真的非常感动，在遥远中国的玩家也能享受这款游戏并期待着续作。到时候你们一定要给我们讲讲《黑手党Ⅱ》的感受，告诉我们它是否超过你的预期。当然，我们相信你们一定会走火入魔的！P

头条新闻

■《诛仙2》将于2009下半年上市

在2009 ChinaJOY上，完美时空正式宣布将于2009年下半年推出《诛仙2》。

完美表示：“《诛仙2》是《诛仙》纯正续作，开发耗时两年，耗资超5000万，其故事情节将延续原著中的情感主题，并会出现全新的种族，同时加入大量正邪对抗的全新思路。”

完美介绍：“在游戏内容上，为了更全面更透彻地还原小说中超具奇幻色彩的内容构想，加入空战、变身、捉宠等全新玩法。而现有《诛仙》玩家也将在《诛仙2》正式开放时，通过用户数据升级的方式，全面移民至《诛仙2》的世界。”

■《神鬼传奇》推出大型PvP战争系统

《神鬼传奇》首部资料片“龙穴迷踪”进行大规模版本更新。在本次更新中，大型PvP战争系统以及“冰封要塞”争夺战正式登场。

新版本中PvP模式有所改变，公会与公会之间可以通过宣战的方式进行不计杀戮值的群体PK。每周进行一次“冰封要塞”争夺战，所有符合条件的公会都可以争夺其所有权。

■《新武林外传》暑期推出

《武林外传》续作《新武林外传》于2009年7月底正式与广大玩家见面，完美时空表示：“新作在原作轻松、幽默风格的基础上，力图为玩家展示一个更广阔、内容更丰富的喜剧武侠世界。”据了解，《新武林外传》采用了完美时空自主研发的Element 3D引擎升级版本。完美认为：“唯美风景与Q版人物造型将是一大特色，从故事背景上看，这里有玩家熟知的同福客栈，也有人迹罕至的冰火岛，这里有搞笑逗趣的故事情节，也有跌宕起伏的英雄传说。”

■《口袋西游——蓝龙》城战系统即将开放

《口袋西游——蓝龙》公布“城战系统”即将正式上线，作为城战系统重要组成部分的“帮派区域占领功能”也将在近日开放。

完美时空对此表示：“帮派区域占领功能的开放只是《口袋西游——蓝龙》城战系统的冰山一角，之后还将有更多相关内容推出，可以肯定的是天空之城将作为一个独立的空中战场出现，为玩家提供崭新的游戏体验。”目前关于《口袋西游——蓝龙》“城战”准备工作正在紧锣密鼓地进行当中，有兴趣的读者可登录官方网站http://kdxy.wanmei.com/查看。

■ 游戏活动

游戏介绍：

《梦幻诛仙》是完美时空旗下首款2D飞仙题材回合制网游作品，以小说《诛仙》为背景，结合Q版风格，力图为玩家展现一个宏伟精彩的“诛仙”世界。完美时空表示：“《梦幻诛仙》应用全新EPARCH 2D引擎制作，首次在2D网游中应用了‘多相位空间技术’，使《梦幻诛仙》打破传统2D网游的简单悬浮飞行模式，实现了‘跨越障碍’。”

参与方式：

请参加活动的读者将问题答案发送到邮箱：mhzxpm@wanmei.com，邮件题目注明“《大众软件》8月活动”，邮件内容附上个人资料（姓名、年龄、职业、地址、邮编等），当月月末完美时空将从所有邮件中抽取获奖玩家。

奖品设置：

完美特别大奖：1名 奖品：PSP1台

完美参与奖：20名 奖品30元完美一卡通

完美互动奖：30名 奖品 完美时空周边

完美幸运奖：30名 奖品 完美时空周边商城代金券

赤壁 ●制作：完美时空 ●运营：完美时空
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://chibi.wanmei.com/

■北京 紫烟

《赤壁》全新兵种“盾”心得

《赤壁》的更新速度在国产网游中算得上较快，每个月都有2～3次小更新，隔几个月就会有一部大型资料片上线，让大家都能有个“奔头”。这次新推的资料片“百团大战”同样开放了不少崭新内容，除去重头戏新战场外，还有《赤壁》史上“最强”的兵器。

我们的盾牌

如果非要把盾做一个形象化的介绍，笔者认为盾就是一道“热血之墙”，它不仅仅用超高的防御力抵御敌人的疯狂攻击，也能凭借优秀的生命值换来更多队友的伤害输出，更能通过防御反击对敌人造成不可忽视的攻击。它就是新的王者，是战场、PK、打宝不可缺少的全新领袖。列举如下：防守反击，无人能及的抗击打能力，长于守而兼具攻击能力，仇恨焦点，吸引所有攻击都朝向自己，天职守护，超强的生存能力、极致的抗击打能力、为队友提供强大的保护。

专精技巧和技能使用分析

盾的技能主要是多段攻击，凭借额外的震伤效果和控制能力也有一定Buff作用。当然，盾吸引仇恨的能力才是“主菜”，而且还有加血技能。

狂甲：狂甲状态下，被攻击一次积累3点斗气，1个反击点数和恢复相当于自身等级的血量也就是+80点血。在专精中还能极大的提高这个状态在格挡情况下的效果。额外增加1点反击点数，和相当于等级的血量也就是再+80点血。总的来说，效果就是被攻击1次增加1点反击点数，+80的血。格挡情况下，被攻击1次增加2点反击点数，+160的血。试想一下，在格挡状态下，盾的血，完全有可能会越打越多。

盾突：这个技能是盾积累斗气的技能，瞬发攻击伤害为130%附加77点伤害，能积累15点斗气，专精加出100%打断效果。

裂云击：这个技能的效果是500点附加伤害，降低对方30点生命恢复，瞬发，消耗10体力。无斗气积累。500点附加伤害的意思就是，无视格挡和直抗直接造成500点伤害。这是盾最强大的招式之一，由于盾没有能破格挡的技能，该技能的重要程度不言而喻。并且在专精中能增加该技能的效果，降低对方40点防御，提高自身60点防御，降低对方5点暴击提高自身5点暴击。

盾击：这个技能可以理解为枪的风雷连刺。满级的4段攻击伤害效果分别为65、100、100、200，每段5斗气积累，专精中可以加出-10点直抗的效果。

猛击：有了裂云击和狂甲后，盾便已经很强大了。不过如果说那2个技能略显“变态”，那么“猛击”就是“无敌”。130%攻强、击晕、瞬发，消耗30斗气、5体力，使用这招会消耗当前的反击点数。击晕时间为（反击点数+2）*0.5，也就是说在满反击点数10点的情况下，击晕效果为6秒，而且这招的冷却时间只有8秒。也就是说，猛击命中后，对方刚醒2秒，就又能继续晕了……

盾砸：这招主要用来输出。200%伤害、40%几率缴械3秒（无法普通攻击，百变的克星）。消耗30斗气、5体力。使用这招的时候会消耗当前所有反击点数，10点满反击点数时总的效果为400%伤害，缴械8秒。专精中能将缴械几率提高到100%，百变秘文的末日来了。

野蛮冲撞：《赤壁》玩家都知道大多数兵种都有起手招式，比如突击，盾也是有起手动作的。0.5秒准备，然后跳远一样跳向敌人造成130%伤害，冷却15秒，专精中只需要1点专精点就可以加出100%的3秒定身效果。尤其变态的是这招不需要战斗外使用，不需要斗气，反而能积累10点斗气。只需要20点体力。对于百变弓这种类型的职业，可以实现打你几下就跑远，然后给百变一个定身这种“风筝战术”。当然，这里还是有一定变数，盾毕竟属于短兵器，在距离上没有什么优势。中长兵器有枪、戟、棍；远程有弓、杖，对于盾来说都有一定克制。

防御出众的盾拥有不俗的特效

看！敌人的脸被盾抽变形了……

看我大鹏展翅

美腿与盾……并不冲突！

诛仙
●制作：完美时空 ●运营：完美时空
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://zhuxian.wanmei.com/

■北京 天外飞仙

《诛仙》跨服战中的团队配合

《诛仙》第二届跨服PK赛就像一部舞台剧，随着时间推移，虽然台上演员不断变幻，但渴望胜利的决心未曾改变。相较第一届跨服PK赛，玩家飞升过后，在装备、技能和整体实力上均有了质的升华。更强大的战斗实力，更多样的技能搭配，更复杂的牵制相克让参加者大呼过瘾，更让观看者体验了一把饕餮大餐般的视觉盛宴。

顶级装备强势出击

从古至今武器和装备都是战争的基础与胜败的重要因素。在这场无数精英汇集的PK赛中，人物的装备也成为了团队实力的决定性存在。在这些精英中，放眼望去，练器13、15的装备应有尽有。所有出战的队伍装备在整体水平上都处于服务器的顶级水平。与其说这是一场全民关注的PK赛，还不如说是一场顶级装备的超级秀场。

团队合作各展所长

装备的好坏固然是战争胜利的重要因素，然而却不代表最终的胜利。怎样才能带领帮众团结一心，稳居排行榜首位？如何凝聚帮众实力，团结帮派成员，让他们战无不胜，最终打造“王者之帮”？如何利用战术技巧、谋略合作提高士气以少胜多、以弱胜强？都是帮主需要深刻思考的问题。一位出色的领导者，往往并不需要自身有多么出众的战斗能力，懂得知人善用，合理部署安排，熟悉每位队员的特长并将其发挥出来，扬长避短才是真正的精明领导者。

《诛仙》第二届跨服PK战资格赛中，每支团队的上限人数为25人，其中还包括5名替补队员。也就是说，在跨服PK战中，战斗双方都只能派上20名精英战士来进行对抗。战队人数的限制，也就意味着在未来的每一场战斗中，团队成员的相互配合，五种职业的搭配，都成为了战场中最大的考验！什么样的组合才能更顺利、更轻松的击败对手呢？怎样才能发挥团队最强战斗力呢？

细数五大门派战斗能力

《诛仙》五大门派各有各的优势，并且在人物飞升以后，就算是同样的职业也有仙魔佛三种不同的阵营之分，阵营的不同注定了不同的技能与不同的实力，在这场对人数有所限制的战斗中，要怎样安排战队中的职业搭配？让我们先将五大门派战斗能力一一数来，只有了解各门派的优势，才能将他们安排在合理的战斗梯队之上。

青云门：稳定的单体远程高攻击、强力的群攻能力，技能附带的诸如减速等异常状态，使青云在战斗中有着很多潜在的优势，是队伍中大范围伤害最强伤害输出的代表。但欠缺持续的单攻能力和防御能力，若与对手近身战斗则稍显被动。

鬼王宗：出色的单体近攻能力，强大的防御力，特有的牵制技能，是队伍中的灵魂人物。如技能“迅雷斩”配合天书的“雷鸣”可以抽取目标人物真气，这让无数的玩家在PK时对鬼王怨念极深。但欠缺远程攻击和群体攻击的能力，因此，鬼王在队伍中更多的任务是如何保护队友，当肉盾，完成近身突击PK等。

合欢派：瞬间的高伤害输出，强力的暴击能力使得合欢是唯一能在瞬息

开战前的准备

合欢VS合欢——同行果然是冤家

之间取敌首级的杀手型人物。灵活多样的状态控制技能往往使敌人有力难施，专属技能“浮光”的高速移动能力让合欢成为游离于队伍中每一个角落中的战斗精灵。血量配合技能后虽然不少，但脆弱的防御力同样是合欢最致命的弱点。

天音寺：唯一擅长辅助的职业，能给队友强大的战斗支持。包括气血恢复，防御提升，祝福状态加成，取消不利状态等。如果再穿着上“碧瑶装”其辅助效果更为明显与多变。如果穿上“雪琪装”则可以在必要的时候使出致命的群攻技能。其自身门派特有的昏睡技能亦是一大特色，甚至在关键时刻能够左右战斗的胜负。是队伍中必不可少的职业。但天音欠缺出色的伤害输出能力和防御能力。

鬼道：三大变身姿态可以使鬼道在任何队伍中都能找到适合自己的位置。各种毒蛊技能的持续诅咒状态，是鬼道最为让人恐怖的原因所在。但用鲜血乃至灵魂换取的能力，使鬼道的躯体相对脆弱。

战斗搭配从容应对

了解了五大职业的战斗能力，各大帮派的帮主们自然有了自己的搭配计划。但是想让你的战队配合更加默契千万不可纸上谈兵，必须反复实际演练，排兵布阵才能达到最佳的效果。千篇一律的排兵布阵不但少了PK时的趣味性，更是无形中增加了很多弊端。有时候大胆的想法付出实践后未必会失败。以秒杀、游击为核心的合欢阵容；以眩晕、抽蓝为核心的鬼王阵容；以诅咒、毒蛊为主核心的鬼道阵容；以群攻、自爆为核心的青云阵容。在这各具特色的阵容中，到底谁能出其不意，剑走偏锋取得最终的胜利？在这些顶级高手华丽对决的同时，也让我们对《诛仙》的PK战争有了更深层的了解，也为我们在未来的PK中提供了更多战术与发挥想像的空间。

在飞升后，虽然五大门派的主要特色不会消失，但是加入仙魔佛不同阵营后人物的技能会更加的多样化，并且还可以弥补自身门派的一些弊端。以青云门为例，入仙的青云拥有大范围的禁食与清除状态，有非常好的被动造化技能，但是与入魔的青云一样比较脆弱；入魔的青云有双闪（华闪与华闪2）弥补了青云单P无高输出技能的尴尬，寒霜配合天机，减速效果很BT；入佛的青云有无限大道的效果，生存能力高，弥补了自身门派血量与防御少的可怜的境界。

特殊竞技方式让悬念叠升

而在实际的战斗中，不同的帮派也有着自己的独特战术打法。有的以近身攻击为主、有的以远程诅咒为主、有的以游击战术为主，有的以耗时拉锯战为主。更有甚者精辟的诠释了“擒贼先擒王”的战术理念，在士气上首先打击对方。真可谓是五花八门，应有尽有。

但是，本次跨服PK竞技采用的是全新的竞技战场地图。要在独特的地形地貌中，在有限的时间内，战胜敌人，获得最后的胜利，因此，一位具有非常魄力的团长，一个具有良好配合的团队，才是战斗中最需要的。

报名完毕后，系统统一将双方队员拉入比赛场地。双方队员会随机分配出生地点。进入战场后，即默认对战开启。玩家需火速集结自方阵营成员，同时击杀敌对阵营成员。比赛过程中双方成员可以通过语音、世界喊话交流。

在PK赛中，IS等语音设备自然不可或缺。领导者在不停止战斗的同时为自己的团队下达命令。强大的团队更是层出不穷，而一个团队的配合默契度无疑是令这个团队在这场战斗中脱颖而出的关键所在。相信有实力打入PK赛的团队自然有自己的一套生存方式。

PK赛中复活后，复活的地点将是随机的。同时复活有时间点规定，超过时间不点击复活，系统将强制进行复活。

战之处皆华宴

那么，该用怎样的赞叹，怎样的震撼来为这幕华丽的PK赛叫好？技术与配合，能力与部署，经由跨服PK赛这特殊的载体让玩家智慧完美地呈现，进而产生交集。

舞台是《诛仙》游戏场景之外的专属PK场景，冠军人物的轮廓愈发清晰，步入顶峰的赛程已接近尾声，迈向辉煌的脚步却从未停止。玩家经历的每一场PK赛都会是不可磨灭的财富，即使PK赛结束之后，那记忆中的拼杀也依然清晰可忆。原来真正让我们欲罢不能的，并不是登上巅峰的成就感，而是同高手过招的兴奋感。所以说，在这场PK赛中，没有输家，只要我们尽心去参加、去游戏了，就都赢得了属于自己的那份荣誉。P

混战之中，也不要紧张哦

天音VS合欢，买定下手！

队友间的相互配合是绝对的制胜关键

神鬼传奇

●制作：上海完美世界 ●运营：上海完美世界
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://sgcq.wanmei.com/

■北京 紫烟

杨过与小龙女，《神鬼传奇》师徒系统

缘分是一种很奇妙的东西，对于杨过和小龙女来说，一个是叛逆的遗腹子，一个是不懂世事的世外女子，只因一次离奇的师徒情分，从而成就了一段生死不渝的爱情。也许你会说这只不过是小说里的风花雪月，可这种风花雪月在我们的《神鬼传奇》的世界中曾经无数次出现。

徒弟篇——初出茅庐

离开了自己的守护星座殿堂，来到危机四伏的探险者营地，一种无法言明的孤独感不自觉的在心底蔓延，渴望着和陌生人说话，可是每次都会石沉大海。这个时候才知道，在家千日好，出门一日难。如果，如果有个师傅就好了！拜师需要等级大于10级且小于60级，为了这个目标，我开始一个人在探险者营地游荡，终于我10岁了，我辗转来到了美丽的亚特兰蒂斯。这是一个繁华的都市，广场上有很多人，可是这些行色匆匆的俊男靓女到底哪一个才是我的师傅，我一脸茫然，正在这时，高手新人联络员希尔芙（坐标138,188）和我招手，我赶紧跑过去，她热心的问了我的情况，然后登记在新人的记录簿上，不一会在世界频道我看到了我的求助信息——媚眼如丝，寻求帮助。希尔芙微笑着说：“一定会有师傅来找你的。”

我静静的等在希尔芙的身边，有2分钟的样子，希尔芙高兴地和我说：“有人要做你的师傅了。”果然，一个骑着犀牛的55级刺客来到了我的身边，他的名字叫“就da你”。

我说：“我很笨。”他说：“没关系，我会对你很好的。”

要想成为他的徒弟，必须是好友，他加了我好友，带我来到亚特兰蒂斯拜师人加拉哈处（坐标156,183），1分钟后我收到了系统发给我的信息“是否同意‘就da你’成为你的师傅”，我点了同意，从此，我的生命中就多了一个值得信赖的人，从此探险的旅途中，我再也会感到寂寞和无助。

师傅篇——千锤百炼

要想收徒，成为德高望重的师父可真是不容易。首先等级要达到45级，其次需要经历一系列考验，获得一级师父的称号才能摆馆收徒。

等级45级之后，在亚特兰蒂斯找拜师接纳人——加拉哈（156,184）领取“师父不容易”任务。师父不容易任务共分三个部分，玩家只有完成考验才能获得师父称号。

师父不容易一：去大西洋击败30个先遣刺探使，然后去人鱼秘境南部，击败30个海族闪电海马战士，最后，要求是去龙帝墓二层，杀10个兵马俑骑士。任务奖励经验是35 000。先遣刺探使和闪电海马战士都不难，组队或者单刷都行。玩家可以配合讨伐书一起来完成。去龙帝墓就要组队了，因为龙帝陵的怪客都是主动攻击怪，如果不小心被怪杀了，掉了经验是小事，要是传出去，谁还给咱当徒弟啊。当三个怪物全部击杀完毕就可以回复加拉哈，获得35 000点

75级灵魂刺客

75级灵魂法师

75级灵魂牧师

75级灵魂骑士

历练值奖励，同时接到“师父不容易二”。这个任务相对于一来说比较简单，按照任务提示找到加拉哈的箱子（加拉哈的箱子在亚特兰蒂斯（71,228）附近），找到后回复加拉哈，获得40 000点历练值的奖励。同时接到“师父不容易三”。这个环节仍旧需要玩家杀怪，要求玩家从游荡的海马、金甲虫和龙帝卫士这三种怪物身上找到卫兵的密咒、守护者的密咒和刀蚁的密咒各一个，回复加拉哈，获得50 000点历练值的奖励和一个师父尊号。成功卫冕师父等级。

开馆收徒

有了师父尊号，就可以在希尔芙那里进行高手登记，来招揽徒弟了。这里要注意，这个准徒弟不能和师父有夫妻或兄弟关系，而且要确定所招收的徒弟数量没有达到上限，并且这个徒弟处于无师状态才可以。找到准徒弟后先加为好友，然后组队，必须是师父做队长个拜师人加拉哈对话，选择拜师，徒弟点击同意之后，师徒关系就确认了。拜师成功后，师父将增加一个XX的师父称号，徒弟会增加一个XX的徒弟的称号，同时徒弟还将获得“跃进之翼”这一功能，使用后可以快速传送到师傅身边。同时，师徒双方的好友关系将变为师徒关系，并且获得师徒称号。跃进之翼的功能即使在徒弟出徒之后也会保留的。唉，如果当初杨过也有跃进之翼就好了，就不用苦苦的等待16年了……

并肩杀敌

当两个陌生人成了师徒，那么他们的命运也就会息息相关。当了师父的，会获得打怪经验加成5%的好处，徒弟同样也不逊色。此外，师徒之间还可以一起做任务，一起组队练级。师徒之间可作的任务比较多，比如在希尔芙处接到的崇拜的光芒活动就是增进师徒情分的一个最好的任务。这个任务在每周三和每周日开放，每个玩家每天只能完成一次。崇拜的光芒任务比较简单，就是需要玩家去往六个相应的地点，开启任务物品。这6个坐标点分别位于亚特兰蒂斯海域（242,173）、复活岛南部（65,107）、大西洋（187,81）、百慕大群岛（48,52）、尼罗河西岸（99,108）和大裂口（271,154）。师徒二人组队跑完这些坐标点，回复登记高手新人希尔芙，就可以获得历练值的奖励了，历练值奖励和玩家等级有关，等级越高，奖励越高。师徒之间组队打怪也是提升师徒情分的一个途径，师父带徒弟组队一起进行战斗可以获得荣誉、善恶值；当徒弟等级达到30级、40级、50级时，师父都可以获得不同数量的荣誉勋章点数奖励。而徒弟也会获得打怪经验奖励加成。师父荣誉勋章点数的多少决定着收徒数量的上限，点数越高，可以收的徒弟就越多。

学满出师

当徒弟等级达到60级的时候，就会自动收到系统的短消息：“恭喜你略有小成，可以出师自己去闯荡了”。出师的时候会有一个非常重要的仪式，需要师父作为队长与准备出师的徒弟找沙拉哈组队完成，和沙拉哈对话，由师父确认徒弟出师，然后徒弟为师父做最终评价，评价分为3种：很好、一般、不好。评价越高，师傅所得到的奖励也就越为丰富。看起来现在的徒弟可真金贵啊，不能打也不能骂，一定要哄着，要不到时候评价个不好，所有的心血就白费了。出师仪式结束后，师徒都将获得历练值、金钱、荣誉和宝石的奖励，友好度和评价越高，奖励就越丰富。出师之后，师徒称号保留、“跃进之翼”功能保留、好友关系保留。

清理门户

当然，不是所有的徒弟都是好徒弟，遇到不肖之徒，自然要清理门户。如果师父想单方面解除师徒关系。可以去往亚特兰蒂斯与拜师NPC加拉哈对话，支付金钱5000即可开除徒弟。解除师徒关系后，师父与徒弟之间的友好度变为0，并且在好友界面不再显示关系。

叛离师门：徒弟也可以单方面强行解除师徒关系。与亚特兰蒂斯的拜师NPC加拉哈对话，支付金钱15000即可叛离师门。解除师徒关系后，徒弟与师父之间的友好度变为0，并且在好友界面不再显示关系。

解除师徒关系后，师徒称号如果在线则立即删除，如果不在线则在下次登入后自动删除。解除师徒关系后，“跃进之翼”将无法再使用，再次使用时系统自动回收并提示“与师父断绝了关系，无法使用。”

清理门户和叛离师门都是一种无奈之举，在茫茫人海中成为师徒真的是一个可遇不可求的缘分。好好的珍惜这份情，让师徒关系走的更远，也许在不久的将来，神鬼结婚系统开放的时候，你喜欢的小徒弟，就成了你的杨过，你爱慕的师傅，也就成了你心里的小龙女。缘分，谁能说得清呢？

75级灵魂战士

布塔塞克大祭司

神奇五侠

闪光的师徒法器

头条新闻

■ 阿SA、林俊杰献声《王者世界》

《王者世界》明星声优配音第一批名单揭晓，前来参与配音的两位明星为阿SA与林俊杰，预计BY2、金莎、阿杜等明星也将随后加入为游戏配音的行列。

九城表示："由于《王者世界》NPC数量太多，第一批配音明星将把重点都放在《王者世界》佣兵系统中各具特色的佣兵上。林俊杰配音人物为'降魔师'，是一个同时将魔法和利刃运用姿容的魔剑士。"关于这个人物，林俊杰说："降魔师是个非常酷的职业，技能对团体制敌时有非常大的帮助。"而阿SA配音的"神秘少女"，属于新版本中的更新角色，其资料九城暂未透漏。据悉，阿SA除参加《王者世界》配音工作外，还为玩家和Fans录制了一部《王者世界》短片。

九城介绍："这些明星配音，官方将会以配音包的方式提供给玩家欣赏。另外，由于整个游戏中古今中外的历史真实人物NPC近100多个，所以官方有可能考虑启用外籍明星做人物配音。"

■ FIFA Online 2英超中国季

2009年7月29日至31日由英超公司、北京市足协等单位联合主办的"巴克莱亚洲杯"开踢，英超的托特纳姆热刺、赫尔城队、西汉姆联队首次来华，并连同东道主北京国安队角逐殊荣。EA Sports FIFA Online 2作为巴克莱亚洲杯2009独家官方游戏合作产品，展开线上线下活动，为玩家提供现场看球的机会。

活动期间，玩家使用自己球队或星点队，用托特纳姆热刺、西汉姆联队、赫尔城队其中任意一支或几支球队进行比赛总数达到10场，可以获赠游戏内好用道具（运动饮料10瓶、状态饮料10瓶、急救箱10个），另外还有50张巴克莱英超亚洲杯的现场球票，符合活动奖励条件的玩家可抽奖获得。

此外，球迷还可以将自己与英超的情感故事或对英超的祝福期望写成小文，上传至官方活动页面，官方将选出优秀的文章与大家分享，并对优秀文章的作者随机抽奖，发放4份巴克莱英超亚洲杯签名礼品和10份实物礼品。

■ 卓越公会争霸赛谢幕

2009卓越公会争霸赛于6月28日谢幕，经过最后跨服总决赛的角逐，王者公会诞生。来自原女巫峡谷服务器的《零》公会、来自原提斯丛林服务器的《天堂》公会和《壹》公会，最终分获本届比赛前三强。

九城表示："为了能让所有的卓越之剑玩家都分享比赛的精彩过程，官方已经更新了公会争霸赛专题的全部对阵表，玩家可以下载每场的比赛视频文件观看。"

■《新奇迹世界》道具商城正式开启

在新奇迹世界6月22日全面公测后，游戏道具商城于2009年7月1日上午13：00正式开启。

玩家需要预先向你所在的游戏大区中充入道具商城所需游戏点，并将客户端完成此次最新版本更新，然后进入游戏点击游戏屏幕右下角的道具商城图标，即可选择道具，使用游戏点进行购买。

月评

■ 九城转型平台化

从九城最近的动作来看，虽然正逐渐褪去WoW事件带来的阴影，但作为在这次事件中最"被动"的角色，恢复元气仍需假以时日。有意思的是，相比刚宣布接手WoW时的情景，网易正面临"判若云泥"的玩家反应，因为没有在"据传"时间内开放服务器，《梦幻西游》游戏里、网易WoW论坛上、NGA上都充斥着玩家不满的抱怨甚至叫骂，除去说明WoW这个烫手山芋不好接外，也是一个让玩家冷静看待此事的契机。

说回九城。九城在国内网游厂商中算得上异类，在盛大、完美、搜狐、巨人几乎所有一线厂商都选择了品牌化、平台化战略后，只有九城还在坚持着"代理"一途。当还有WoW独顶大梁时，此种模式也无伤大雅，但失去WoW后，单一"代理"模式的隐患便骤然爆发，所以现在九城不得不施行另一种战略规划——平台化。

两件事情可以证明此点。一是与金山的"秘密"接触，合作运营"剑网3"之事炒得沸沸扬扬，虽然九城并未给予肯定答复，但此种可能性确实颇高；二是首款由九城自主开发的《名将三国》终于正式浮出水面，在读者拿到这本杂志时应该已经进入测试阶段。加上《王者世界》和FIFA Online 2两款主力产品的平稳推进，失去WoW的九城正式进入由单一"代理"模式到品牌平台化的转型期。

"塞翁失马焉知非福"这句话对于九城来说还为时尚早，但如果能够借此事重新部署战略，以全新姿态"轻装上阵"，不管对九城自己还是对玩家来说，都是具备积极意义的。因为网游市场仍然处于"共荣"阶段，无法仅靠一人之力开疆扩土。P

九城自主研发的《名将三国》迎合了"横板过关"风

名将三国

●制作：第九城市　●运营：第九城市
●游戏类型：横版过关　●游戏状态：内测
●官方网站：http://www.wofchina.com/

■北京 燕山走马

《名将三国》，青龙4天18级

近日听闻《名将三国》即将测试，还有机会赢得NDSL一台，加上对横版游戏和三国题材的热爱，笔者第一时间再次进入了“三国”世界，原汁原味的三国场面总显得那么亲切，让笔者不禁起小时候被吃了无数游戏币的《三国名将》。

三国人物看着永远那么有爱

熟悉的“黄巾之乱”

10级之前跟着任务走是最佳选择

张梁是最早出现的小Boss

作为四大神兽的传人，作为天谴的使者，作为保卫天庭的卫士，待居东方青龙宫，配备青龙大剑，冲锋陷阵，无可匹敌。一看这描写，就知道青龙走的是中庸路线，技能方面也是远近皆可，比较全能。这里推荐前期使用C+C+望月斩+C+C+C+破灭斩或者C+C+C+望月斩+C+C+C+剑气+剑气，个人技术有限，就这两种用得多点，打怪时记得先求躲，再求攻，稳打稳扎是刷关卡最快的方式。太过冒险的技术只适合手脚快、反应迅速的玩家。

在装备方面，18级以内都可以穿任务装过关卡，若能打个职业套装则优先选择。武器选择因人而异，技术流可选用速度快的刀、长剑，用速度解决战斗的方式在任何游戏中都是可行的；若是无脑流，缺少技术的玩家拿高攻或者高法伤武器为佳，用技能弥补缺陷，并注意求稳，如若心急，在前期还安逸些，12级以后的关卡怪物强度都提高不少，种类也多。下面就讲述自己青龙的18级速升方法吧（这里排除遇上无限PL时间奖励的情况，如果有，则3天不到）。

1～10级主打任务

前期要注意多多练习技术，可以慢点，但是必须要尽量少伤，养成这种意识不是一天两天的事，所以要从小抓起。若不这样训练，后期就很容易被Boss、一些机关给连杀，还手的机会都没有。还要注意关键时候不能吝啬药水，18级转职以后可以去第三章的NPC处买药水，这里提醒玩家，有人利用这点欺骗新人不知行情，牟取暴利。第一个关卡是新手教程，有3个小怪供试刀，玩家慢慢虐杀即可。这里可学习基本的操作以及熟悉功能，注意“V”是隐藏其他玩家键。技能还提供自定义出招表，只要把技能放进表里，就可以用一个A键+方向键施放技能。

10级以前只要跟随任务走，级数便会一级一级地往上涨，并提供强大的自动寻路系统（不同地图皆可到达），很是安逸。任务时建议先接主线与支线任务，重复任务视具体情况定，只要勤捡“垃圾”，金钱不用担心。到是任务刷关卡时要注意行动力问题，一张图消耗一点行动力，重要关卡则是4点。另还有重复任务的金钱与经验奖励都不错，建议拾多点“财宝”道具后齐交为妙。

在10级前会遇见曲阳之战的张梁Boss（Lv1）、广宗之战的张宝（Lv2）、邺城守卫战的张角（Lv4）、汜水关的华雄（Lv6）、虎牢关的吕布（Lv8）、火烧洛阳的董卓（Lv10）以及几种小怪，黄巾军士兵、黄巾军头目、精锐黄巾军弓手等。作为近战职业，注意好弓手即可。对于最初出现的小Boss霸体怪，只要半身打击就能完美连杀，Boss张梁就属于此种类型，Boss张宝则像法师，火法术比较简单，青龙慢慢连就是，要注意先清小怪。Boss张角则是前5级中比较难打的怪，不过躲好落雷也很容易将其杀死（地面上有雷印记）。

通过黄巾之乱来到反董卓联盟时，已经升至6级的你要做好面对更强大对手的准备，女兵、祖茂傀儡、冲车、西凉防御者、纵火兵中，对于青龙来说，最难打的还是任务怪祖茂傀儡，血多且霸体技能多；女兵则是速度快，不容易杀，很是烦人；冲车、西凉防御者、纵火兵则简单些，但伤害比其他兵高些，要多加注意。对董卓时需要躲霸体，采取运动战术，还要小心地上的火。郭汜、李傕难度不大，注意清小怪即可；吕布是第三个头疼的Boss，虽然不会走动，但是技能多样，山崩地裂、招兵、横扫千军不一而足，这里一定要注意敌人施放技能的时间间隔，求稳为上上之策；华雄虽无吕布武力高强，但是一个霸体加地刺也很恼人，也是要注意时间间隔，不可急功近利。

在10级以前，实用的打怪技能也就只有“破灭斩”“望月斩”“剑气”“龙降”，所以这4个技能建议随级加满，“武器精通”就加常用武器，一样加满，建议“刀专精”和“轻甲专精”一样加满。最后，“后撤”这个技能很重要，强烈建议点满“立即后撤”，能以最快的速度用后跳躲避攻击。

11~18级 任务为辅，刷图结合

10级之后，当然要继续统一北方的宏图大志。因为有了前10级的基础，下面稍微说下装备与技能的选择。装备一般选择蓝色最上级，在7级的跨度中很容易收集，另外每天副本里面最好把行动力刷完，通过任务可以得到一些金钱，当然副本里面打到的普通装备也可以卖给NPC，好点的装备就拿去拍卖。“敛钱”是这一时期最重要的，因为转职后要合装备、买装备，才能刷得更安逸，特别是要有一把好武器。

技能上没什么变化，依旧是先加实用招式，“游龙斩”点一级即可，把带有“取消”的技能都出“取消”，打怪时才能有多手准备。这里公布个高手的理论——无限循环连击：3下普攻+上挑+3下普通攻击+后跳斩+双刃斩+3下普通攻击+上挑+3下普通攻击+上挑，然后双刃。

在刷关卡前，先说明一下难度进阶条件：简单级难度通关一次后即可开启普通级地图；普通级难度要将评分打到A级或以上才可以开启困难级地图；困难级则要将评分打到S级或以上才可以开启噩梦级地图。行动力的分配还是看个人习惯，一般情况下，到了行动力快用完的时候，可以把行动力和做完这次任务所需的行动力合算下，最后留一点行动力做另外的需要行动力最多的任务，这样可以完美使用行动力。刷评价方法很多，一般是每个图上留下一个没有什么攻击力的怪，然后把自己装备都取下来(特别是武器)，对着那个怪用普通攻击连招，不断重复，或者在打Boss的时候看自己的评价到了一定程度后故意死掉，用复活币，这样被攻击次数就重新归零，评价自然提高。

任务难点上有几个，一是主线任务中“汉帝的请求”，注意献帝在汜水关的中下位置；二是主线任务“不死之身”，记得使用任务包裹里的玉玺召唤魂魄；三是主线任务“貂蝉的信物”，火烧洛阳地图中，貂蝉藏在密室中，拿到第5个任务卷轴，有个永久增加5种属性的道具，很不错。它的后续任务是“董卓第一智囊”，此任务比较难，进入突袭长安消灭四个难度下的李儒，推荐组队完成。青龙在这里会比较郁闷，李儒的冰球很恼人，冰冻了要狂摇杆！最后是普通任务“鬼吹灯的仪式”，进入洛阳帝陵按水火金土木的顺序打破五行灯，然后在Boss房间消灭项羽的老婆虞姬。右键点灯就会显现属性，只要使用灵符将召唤出的两个小兵打倒，然后攻击属性灯将其破坏即可；洛阳帝陵任务时要带解毒药水，中毒后生命每3秒下降17点，很恐怖的伤害！这里要介绍下经验值最高的挑战任务，有时间、技巧、评价、华丽度等等，金钱的奖励也比其他任务要多，不过难度自然也大，建议比关卡高一、二级过为好，还有装备一定要精良。刷得快，统计的分数也高，但是评价任务除外，这个是相反的，上文也有介绍冲评价的方法，大家可酌情参考。

此外，Boss们的AI也比之前要高，攻击也更强，特别因为小怪强度的提高，Boss们更是如虎添翼，建议任何关卡首先清小怪，再杀Boss，安全又实际。另有些关卡，还是多人组队比较稳当。打项羽Boss的时候错位逼着打很

女兵移动速度很快

郭汜难度不大

“赚钱”似乎是个永恒的主题

小心炸弹兵

用复活币复活后，HP、MP全满

容易过；董卓就打几招让开，它肯定会发霸体技能，等它冲撞完了后就再去打，一直循环就行，注意跌入火海可不是说笑的，血下得飞快；飞熊军蛮士、凉州刺杀者、飞豹军女兵像这些都不足为俱，只要半身杀即可。主要还是怕远程怪物时不时来一枪、一箭、一法什么的，不知不觉就挂了；郭汜是典型的胖子型Boss，躲好远程抛掷即可；李傕有霸体技的飞行攻击，直线飞行的时候请注意躲到上下4行左右的位置；项羽召唤的巨剑有印记提示，落石术也有印记提示，伤害力比较强悍，都要注意躲避。4天18级，就是这么简单。

《名将三国》小贴士：

进入虚弱状态后，可以有三种方法恢复

1.自然恢复：在安全区等待HP、MP自动恢复；

2.NPC恢复：到点点处支付一定的金钱可以直接取消虚弱状态；

3.使用复活币：虚弱状态时，继续进入关卡战斗，死亡后如果使用复活币可以清除身上的虚弱状态。

注：每次死亡将减少身上所穿装备耐久度。

小地图

小地图出现在战斗地图中，位于界面的右上角，显示整个关卡的布局和玩家所在位置以及Boss所在位置。

小地图分为两种：

1.显示整个关卡的全局小地图

2.显示玩家周围2-4个地图的局部小地图

局部小地图：局部小地图由两个部分构成。

1.左上角，小头目击杀数

2.右上角，打开全局小地图按钮

全局小地图：全局小地图通过局部小地图上的放大镜打开。

复活币使用

角色死亡后，如果有复活币，使用普通攻击键消耗复活币可以对自己进行复活后，人物HP、MP全满，没有任何异常状态；组队时队伍中如果有人死亡，可以根据组队顺序，分别对应F1、F2、F3、F4键复活队友。

观战

在多人组队闯关时，角色死亡后，在指定时间内没有复活，且有队员仍存活，角色尸体将从地图中移除，并进入观战状态。观战时，可以根据方向键选择队友的视野作为自己的视野，观战时角色如复活将立即取消观战状态。

职业介绍

青龙：青龙是一个经典的战士型职业，技术超群，能够使用刀、大剑、长剑、钝器、水晶剑等武器进行攻击。青龙的剑招优雅，并且招式中透露的剑气让敌人不寒而栗，让对手在瞬间被剑气吞噬，无法脱身。

可装备武器类型：刀、大剑、长剑、钝器、水晶剑

可装备防具类型：轻甲

可转职为：武圣狂战魔刃霸刀

白虎：白虎是一个近身格斗型职业，格斗技术高超。能够使用拳套、爪、巨拳等武器进行攻击，白虎的攻击动作紧凑而不失节奏，他的近身攻击让对手难以招架，更有霸道的摔投技让敌人无法防御。

可装备武器类型：拳套、铁指环、棱节棍、巨拳、爪

可装备防具类型：重甲

可转职为：七杀破军贪狼霸王

朱雀：朱雀是一个远程攻击型职业，擅长施放暗器和陷阱，能够使用飞刀、玫瑰、霹雳弹等武器进行攻击。朱雀的攻击动作迅速、简练，她那防不胜防的暗器和陷阱令敌人寸步难行，另一方面，对于机关兽的研究，朱雀也有着惊人的造诣。

可装备武器类型：飞刀、朱雀翎、针、玫瑰、霹雳弹

可装备防具类型：皮甲

可转职为：天翔影杀技师魔羽

青龙属于“战士型”

白虎属于“格斗型”

朱雀属于“远程型”

玄武尚未开放

头条新闻

■《逍遥传说》蟠桃盛会开门迎宾

暑假来临，《逍遥传说》继续在游戏活动方面大肆泼墨，多益表示:“三界齐欢的蟠桃盛会隆重开幕，此番盛会上，美味至极、延年益寿的千年蟠桃自不用提，更有粉琢玉雕小可人儿‘沧月’等着参加盛会的有缘人领回家中长伴左右。可是这蟠桃盛会可不是谁都可以参加的。想得到资格，就要给我们温柔美丽的百花仙女打点小工了。不过不用担心，百花仙女一向善解人意，不会难为大家，专门挑选了几项既轻松又好玩的工作等着诸位。”

多益认为：“此次活动的目的就是让玩家即使足不出户，也可以感受上天下海的旅游快感——‘鲤鱼跃龙门’带你进入缤纷的海底世界，沿途还会看到花果山、昆仑山的美丽风光；‘仙女育蟠桃’在感受微妙仙境的同时还带给玩家亲身育蟠桃、为了保护蟠桃树游走于天庭之中的非一般体验；还有‘三界拾蟠桃’那种游历三界四处拾桃、喜得奖品的欣喜；‘智夺人参果’为了追逐偷走的人参果闯荡于天南地北的历险感觉。”

■《梦想世界》暑期达人的意外惊喜

多益表示：“多益游戏中，每一年都有暑期活动，《梦想世界》今年的主题叫作‘通缉令：搜寻暑期玩闹达人’，共有10多个大大小小的活动分别在不同时段开放，而且活动内容是完完全全的全新创作。”

多益介绍：“本次活动中全新‘西瓜大作战’与以往不同，今次玩家不必再去偷西瓜，而是负起保护小西瓜成长的责任，需与采瓜贼‘大胃王’展开连场激战；轮盘游戏‘蜂窝A计划’中，得到好吃的蜂蜜同时，要注意有可能在蜂窝里头捅出让人胆战心惊的‘万蜂之王’。此外还有竞技活动‘探秘深海’，需要玩家前往深海捕捉会变色的乌贼，但是乌贼们相当狡猾，不把它们揍晕很难让它们乖乖就范，有趣的是，乌贼晕倒后每揍它一次，都会改变颜色，不同的颜色价值也不一样，如果捉到了最珍贵的金色乌贼，便可以获取超高奖励，是最富娱乐性、同时考验头脑和团队配合的活动。对于喜欢自己玩的Solo玩家，推荐‘昆虫总动员’和‘萤火虫之夜’两个活动。”

■《梦想世界》推出四大更新

近日《梦想世界》动作不少，一连串的大型更新为游戏增添了数个崭新玩法外，也完善了部分游戏设置。总体来说是稳步前进，小有突破。

多益表示：“对于高级玩家来说，坐骑技能第五格的开放是足以让大家兴奋得大叫的更新。更多的坐骑技能意味着战术发展将会达到一个新的层次，其中分为三个级别的‘后续者’技能是一个优秀的自我回复技能，对天选之战的主流战术有新的影响。新近开放的血魂还童丹填补了专属召唤兽在此类相关物品上的空白，其作用相当于普通的还童丹，能让专属召唤兽的等级归零，技能资质重置。而且使用血魂还童丹后，召唤兽的资质将自动获得30点专有提升和20点额外提升，保证了专有召唤兽的实力。在活动方面，除了暑期大型活动外，在大型团体竞赛类活动中，《梦想世界》推出了全新的‘国家竞赛’，另外还有与‘魔族入侵’故事主线相关的‘倒立巴别塔’和‘黑暗十二宫’活动。

月评

■ 多益继续探索回合制网游

很明显，成立于2006年的金山多益以回合制网游见长，所谓术业有专攻，多益正心无旁骛地彻底贯彻着“回合制”精神。

可能很多玩家会奇怪，为什么在3DMMO大行其道的今天，回合制网游依旧屡见不鲜？其实这里有一个认知误区。我们先来回顾一下回合制网游的简单历史，从石器、魔力起，玩家认识到回合制网游的魅力所在，迎来回合制作品的第一个高潮，但很快《传奇》如同传奇一般席卷市场，尽管同期也有数款回合制作品面世，但与曾经的经典一起均势头低迷，渐渐淡出市场，这时网易的《梦幻西游》再次异军突起，第二次掀起回合制网游旋风，接下来是WoW的时代，无数款WoW-like相应而出，不过以《梦想世界》《大话西游3》《问道》《梦幻诛仙》等为代表的第三代回合制网游依旧把持着不小的市场份额。

3DMMO尽管一款接着一款出，但真正赚到大钱的也就那么几款，相反，回合制作品却能普遍得到玩家青睐。这里的原因非常简单，曾经有一次调查报告显示，有超过50%的中国玩家表示玩网游的最大目的是“交新朋友”，所以操作简单、节奏适中、画面清新的回合制作品便成为不二选择，这便是市场现状。那些很多“高玩”心中的“神作”“经典”，早已因为“上手太难”而被市场抛弃。

这也是金山多益坚持回合制游戏之路的根本原因，同时从多益的游戏设定，比如游戏画面、对白，到多益的操作手法，比如频繁的、强调交流的游戏活动等，都可以看到多益在回合制作品上的不断探索。作为媒体，也希望游戏厂商可以为回合制爱好者做出更多真正的精品。P

《逍遥传说》变身鲤鱼跃龙门

逍遥传说

●制作：金山多益 ●运营：金山多益
●游戏类型：大型多人在线角色扮演（回合制） ●游戏状态：收费运营
●官方网站：http://xy.henhaoji.com/

■广州 独孤城

《逍遥传说》蟠桃盛会活动攻略

《西游记》中，孙悟空吃光“蟠桃”、“戏耍”七仙女的故事有趣非常，动画片《大闹天宫》为此节泼墨良多，《逍遥传说》中的暑期活动自然也不会放过这一精彩片段，例如智夺人参果、鲤鱼跃龙门等等都会与玩家见面，究竟这些活动怎样才能快速通关呢？下面就为大家简单介绍一二。

智夺人参果

王母娘娘举办蟠桃盛会，邀请各位仙家参与大会并品尝寿桃。但凡每位仙家都会送上寿礼，五庄观送上的人参果被贼人所盗，百花仙女发现贼人行踪，但贼人迅速逃窜，百花仙女苦于势单力薄，所以在寻求帮忙夺回人参果。

先找百花仙女领取任务，她会告诉你盗贼逃窜到哪里，并要求你到指定的地点夺回人参果。狡猾的盗贼有两种情况，一种盗贼会直接和你战斗，战斗胜利的话有可能直接拿到人参果，但有时候会告诉你人参果丢在附近，需要你再找下才能拿到。另一种盗贼会出问题来为难大家，只要全队都答对，就可以直接拿到人参果。就算答错了，也没关系，可以通过战斗强行夺回人参果。

应付战斗盗贼时，建议配置为一个封系或半封系，一个加血的职业，一个法系职业（龙宫比较好），剩下两个位置随意，如果有大唐最好，没有的话，狮驼岭、天魔里等物理职业也是不错的选择。战斗过程很简单，等级低的玩家注意集中火力，清理小怪即可快速解决战斗，封系职业注意封下魅怪，第二回合魅怪会逃跑，节省不少战斗时间。应付答题盗贼时，5个队员的题目各不相同。4个或4个以上的玩家答对题目当环即可免除战斗，题目大多不难，也有少部分比较偏的题目，查百度可以解决。

按百花仙女的提示，找到盗贼

仙女育蟠桃

每年王母娘娘都要设宴，大开宝阁，在瑶池中召开蟠桃盛会，蟠桃树的成长尤为重要，特派百花仙女到三界召集各路英雄侠客，帮忙照料蟠桃树。进入蟠桃园后，所看到的蟠桃树都可以照料一番，照料蟠桃树过程中会有以下事件发生：

1.保护树根：蟠桃树下有蛇、蜘蛛等生物破坏树根，需通过战斗来消灭；2.赶走偷吃蟠桃的猴子：蟠桃树上有猴子偷桃，赶走猴子成了当务之急，通过战斗来赶走；3.找回五色土：蟠桃树的成长需要肥沃的五色土作为土壤，需要到其他地图找到土地公，问他借回五色土；土地公受王母之命，把五色土交给大家，此时大家需担当运送五色土的重任，在路上会遇到“以土为生的花魂”来抢土，需通过战斗来消灭；4.神赐阳光：蟠桃树的成长离不开阳光，需找到太阳神借来阳光，太阳神要求“阳光只配有实力的人”，打败太阳神的守护后，回到蟠桃树处指出那株树，便可获得太阳光的照射；5.龙太子借雨露：领取任务后，需到龙宫找到龙太子，龙太子很喜欢玩泡泡，要求大家吹出若干个泡泡，他才肯借雨露。

封住魅猴子，可以节约一些时间

鲤鱼跃龙门

龙门之下，每年春天有无数黄鲤鱼从各方河海争相前来，逆流而上想跳过龙门化作神龙，但最后能成功者却寥寥无几。今逢瑶池盛会，三界齐欢，玉帝特令百花仙女傲来国、临仙镇以“鲤鱼跃龙门”之式考验诸路英雄，对有能之士予以嘉奖，也好为日后天庭选材用材打个基础。这个任务整体流程和智夺人参果类似，分打怪和答题环节，战斗类环节会变身为鱼精，打法和上述两个活动类似。任务一共分8关，怪物个数比前两个活动多一个。整体奖励较为丰厚，推荐所有玩家每天完成。

鲤鱼跃龙门，需要连闯八关

三界散蟠桃

王母娘娘召开蟠桃盛宴，三界齐欢。怎奈园中蟠桃早早成熟散落三界，为迎接即将到来的蟠桃盛宴，王母娘娘特命百花仙女在三界中收集蟠桃。如果你有余力，将帮助百花仙女收集蟠桃吧！

此任务较为轻松，适合紧张之后的放松。每隔半个小时，在各个地图均会散落蟠桃，你只要拾取以后交给百花仙子即可获得奖励。在拾取蟠桃时可能触发多种事件：1.获得宝石、藏宝图等物品奖励；2.出现桃妖，进入战斗；3.出现桃中仙，给宠物增加寿命。P

蟠桃随机散落，注意把握时间

梦想世界

●制作：金山多益　●运营：金山多益
●游戏类型：大型多人在线角色扮演（回合制）　●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://mx.henhaoji.com/

■广东 独辉烁

《梦想世界》暑假玩闹攻略

暑期又到了，大家选择去哪里放松一下？炽热的太阳照耀着苍茫的大地，闷热的天气真是让人不想出门，所以……还是呆在家里玩《梦想世界》吧！今年的《梦想世界》为大家带来了全新的暑假玩法，也算是避暑消夏的良方之一吧。下面笔者就为大家介绍一下今次《梦想世界》中的暑假活动：深海潜水、昆虫总动员和西瓜大作战。

深海潜水

天气真热，又想和兄弟们一起去潜入海底探险啦！海底有各类的宝物等待着大家去搜寻，说不定还会获得从天而降的奖励哦。当然，潜水有相对应的规则，不过只要熟悉活动的玩法，最终会得到高分拿到活动的奖励。在海底探险的过程中，渔夫会让玩家打捞乌贼，打捞上来的乌贼越多、质量越好，就会获得高分的奖励。

活动时间：6月18日～8月20日，周四与周日全天开放

活动地点：幻境海岸老渔夫般渔（87.17）

活动玩法：

活动开始后，≥30级以上的玩家可五人组队找老渔夫进入潜水战斗去打捞乌贼。打捞上来的乌贼越多，奖励就会越丰富。要打捞乌贼，首先要把乌贼打晕，第一回合队伍里的5个人使用群攻类技能将乌贼打晕后，第二回合和第三回合就可以打颜色了。打捞的乌贼越多，奖励就越丰富。乌贼的珍稀程度按照颜色来排行，颜色排行如下，赤-青-蓝-紫-粉-金划分，金色的乌贼为极品乌贼，也就是说金色的乌贼能得到最多的积分，若将乌贼打成相同的颜色，则可获得更高的分数。第三回合结束后，系统自动打捞乌贼。

玩家们需要注意的几点如下：只能在水下世界停留10回合，10回合之后会传送到地面；每3回合打捞1次乌贼，即到了打捞的回合可选择防御指令或打其他颜色获得高分；若条件允许，队伍的成员最好是自己的好友，这样配合起来有默契；玩家一定要熟记这些颜色顺序，人物要配合召唤兽与其他好友，每回合都要自己给自己指挥好，这样才能保证不会出现差错。

本活动奖励一般，但是可以重复打捞，一直打捞到结果让你满意为止。这个活动虽说只有周四与周日开放，但是玩家的参与性还是很强的，觉得闷了，就去深海潜水去吧！

昆虫总动员

夏天到了，虫子们都跑出来在野外玩耍了。童年的时候，我们一起捉知

今天的敌人是“氧气瓶”

打捞上来的乌贼越多，奖励就会越丰富

乌贼的珍稀程度按照赤-青-蓝-紫-粉-金颜色划分

昆虫迷会告诉你如何去抓小虫子

了、逮蚂蚱、斗蟋蟀，如今，《梦想世界》中也能重新体验到童年的乐趣。在野外玩耍的过程中，如果发现有神秘小草团，一定要捕捉过来哦，说不定就会给你带去一份神秘的奖励。

活动时间：6月18日～8月20日，全天候

活动地点：明月镇昆虫迷（93.93）

活动玩法：

≥30级的玩家可单人找到昆虫迷领取“昆虫标本集”道具，如果有零散的昆虫标本也可单独交给昆虫迷。有了昆虫标本后，可直接使用昆虫标本集收录进去，当收录到规定的数量时，即可完成任务，交给昆虫迷换取奖励。昆虫共分为三种：知了、蚂蚱与蟋蟀。当你在野外的NPC脚下有只神秘小草团时，可选择捕捉进入战斗，进入战斗依然选择捕捉命令，直到逮过来为止。成功的捕捉过来后，即可获得昆虫或其他物品奖励。

玩家该如何有效的利用收益时间来捕捉草团呢？笔者给大家分享下快速捕捉草团的方法：1.边做修炼任务边找草团；2.边跑任务链边找草团；3.边跑的快或跑镖边找草团。草团一般分布在国家的2级与3级城市，还有就是香叶丛林、绿湾林地、天苍高地、荒羽半岛、新月平原、清溪平原、落日海湾与流光岛的NPC附近。所以上述的这些任务都可以与相关的NPC见面，碰到草团也是正常的咯！

本活动虽然收集的时间是漫长的，但是收集的过程是快乐的。活动奖励丰富，笔者94级可获得15万经验的奖励。捕捉草团的过程结束后，还有可能获得宝石、飞行棋补充包等的物品奖励。单独交给昆虫迷标本是不划算的，原因是奖励较低。所以还是要将收集好的整本昆虫标本集交给他，这样才能获得更多的经验与金钱奖励。整本交给昆虫迷后，还有几率获得物品奖励，例如：聪灵果、植物种子、动物蛋、祝福之果等。

西瓜大作战

吃个甘甜止渴的西瓜正是夏天最好不过的选择。王婆专门开办了个种西瓜学习辅导班，想学习种植西瓜的玩家可找王婆报名学习，由于是初办学堂，所以学费全免。想体验西瓜是如何成长起来的吗？那就一起来参与王婆主办的西瓜大作战吧！一起从西瓜幼苗开始培养，等到西瓜成熟后，也许会有可恶的大胃王来偷抢西瓜，但是无所畏惧的玩家们始终会获得最终的胜利。

活动时间：6月25日～8月20日，全天候

活动地点：天水平原王婆（114.56）

活动玩法：

≥30级的玩家可五人组队找到王婆领取任务，每人每天只允许领取三次。领取后，系统告诉玩家西瓜幼苗的坐标，队长可带领队员找到西瓜幼苗后进入战斗。战斗较为简单，只要稍动心思，都可以把自己的西瓜养育到最好。战斗中，玩家可能会看到一些怪物，其中又分为需要杀死的与不需要杀死的。比如甘露、阳光、小蜜蜂、树荫与肥料，玩家千万不要杀死，但是杂草、病枝、蚜虫与西瓜太狼是必须要杀死的，这样才能让西瓜快速的成长。怪物等级是按照队伍平均等级来算的，较容易杀死，高级玩家可以让自己的宠物杀一只，自己杀一只，以达到最高效率。

西瓜种好后，会出现个大胃王来偷抢玩家西瓜。高级玩家杀大胃王是比较简单的，等级较低的话，建议组上医生或阴阳职业共同完成。完成西瓜任务还可获得任务积分，用任务积分可换取召唤兽寿命或特有称谓。称谓如下：调皮捣蛋鬼、淘气小恶魔、快乐小精灵与爱心小天使。带上这样的称谓，绝对够拉风了吧！但是称谓只可以维持一个星期，有了称谓的玩家要好好珍惜哦。

王婆会从每周表现最好（要求：每天完成3次西瓜任务，西瓜要求达到“甘甜可口”的品质，并且成功保护西瓜不让大胃王抢走）的20名玩家颁发奖励。王婆在每周日晚上20：30公布中奖名单，没有种出好西瓜的玩家可要加油啦！

参加这一活动的玩家可以获得聪灵果、高级魔兽要诀、飞行棋补充包、祝福之果或装备分解石Ⅲ的奖励。当然，经验、金钱、抵用金与积分的奖励也不少。

暑假活动总结

今年的《梦想世界》暑假活动给玩家带来了丰富的暑期体验，每个活动都有着独特的玩法与意义，丰厚的物品与经验奖励更能帮助玩家快速成长。今日笔者只介绍了3个暑假活动，其实另外还有很多暑假活动等待玩闹达人们的探索。

每3天只能提交一本昆虫标本集

奇异草团：“夏日炎炎正好眠”

自卖自夸的卖瓜王婆开设了养瓜培训班

西瓜要求达到“甘甜可口”品质

西瓜太“狼”，不是“郎”

头条新闻

■《天龙八部》资料片“笑傲昆仑”公测

《天龙八部》新资料片“笑傲昆仑”7月8日公测。新资料片中开放全新地图昆仑山，主体为雪山、玉石、古树等，有仙鹤、小道童、彩云险等新怪物加入。随之而来的还有80级新技能少林慈航普度和天龙中冲剑、新时装仙羽凝月和新坐骑巨猿。即将开启的珍兽装备系统为珍兽提供5处可装备道具位置。

畅游表示，新资料片中的新活动包括“藏经阁”“夏蝉寒泉”“一千零一个愿望”“仲夏除魔”“前世今生”等，既有副本新玩法也有收集换宝任务。同时，新资料片还开放了珍贵物品保护、任务追踪、信任伙伴等系统，用于加强账号物品安全、简化任务流程和便捷亲友交流等方面。

■《刀剑英雄Ⅱ》终极封测再发号

《刀剑英雄Ⅱ》6月1日首次发放2000个封测账号，在推出游戏高清CG预告片后的7月7日，《刀剑英雄Ⅱ》官网再次开放抢号页面。

放号活动当天分为4个时段进行，每个时段发放500个封测账号，根据规则，每天每个IP只能成功领取一个封测账号，计2000个账号发完截止。

■ 搜狐畅游携手瑞星反盗号

2009年6月25日，搜狐畅游与瑞星公司达成协议，搜狐畅游将在旗下网游《天龙八部》安装包中集成瑞星“云安全”客户端，这是网络游戏首次嵌入“云安全”客户端。

畅游表示，本次《天龙八部》嵌入的瑞星“云安全”客户端具有流行木马即时查杀、可疑木马样本上报等强大功能。当木马病毒侵入安装《天龙八部》的电脑，就会被上报到“云安全”服务器，服务器最短时间内返回结果，用户可对病毒进行查杀，将有效防止网游玩家账号被盗、游戏运行异常等情况。

■《鹿鼎记》开双线服

《鹿鼎记》于7月1日19：00开启双线新服——御膳房。畅游表示：“双线服务器打破因为电信、网通线路不同带来的硬性限制，保障南北玩家的连接畅通，无论玩家使用哪种网络环境，双线服务器都将提供最大的连接保障。”

伴随着新服的开启，官方同时展开先锋体验号双倍放送活动，活动开始后，每天放号数量是以前的两倍。

月评

■ 搜狐畅游状告麒麟

一贯保持低调闷声发财的搜狐畅游最近并不低调，一纸诉状将麒麟游戏告上法庭。畅游认为，麒麟游戏旗下《成吉思汗》涉嫌侵犯《天龙八部》知识产权，请求法院判令其立即停止运营《成吉思汗》，并在相关媒体做出公开道歉声明。

麒麟游戏对此做出回应，“《成吉思汗》绝不停服，一块钱也不赔给畅游。”麒麟游戏创始人、前《天龙八部》骨干尚进曾对网易表示：“过去17173以及搜狐旗下的媒体都一直在封杀我们，麒麟游戏并不想得罪他们，后来就一直在想尽一切办法与搜狐进行和解。现在和解马上就要达成的时候，畅游突然拿出诉讼这样一个杀手锏，这把我们与搜狐和解的路完全堵死了。而且现在我们正在谈融资的事情，他们打击我们的时间点选择得非常准确。”

可以看到，麒麟游戏并未对“侵权”一事做出正面回应，但是否真正产生“侵权”也未可知。这两款游戏均采用美国开源游戏引擎奥格，麒麟游戏曾在采访中表示：“目前国内使用这个引擎的有15家之多，我们几十个程序员在这个引擎的基础上改进花了一年多的时间，可以说完全已经是一款完善、独立的引擎。”

搜狐畅游则坚持认为：“被告公司首席执行官以及主要员工均曾有参与开发《天龙八部》的经历，依职权可以接触到《天龙八部》的相关程序。”并表示相关物证已经取证完毕。

由于牵扯到诸多法律条文，比如知识产权保护、员工流动保密协议等等，按照以往经验，这件事很可能最后不了了之，本刊也将对此保持关注。不管怎么说，除去这件事小闹了一下外，畅游依然在稳扎稳打地进行着下半年产品规划，《鹿鼎记》《古域Online》两款新作就是最好的证明。P

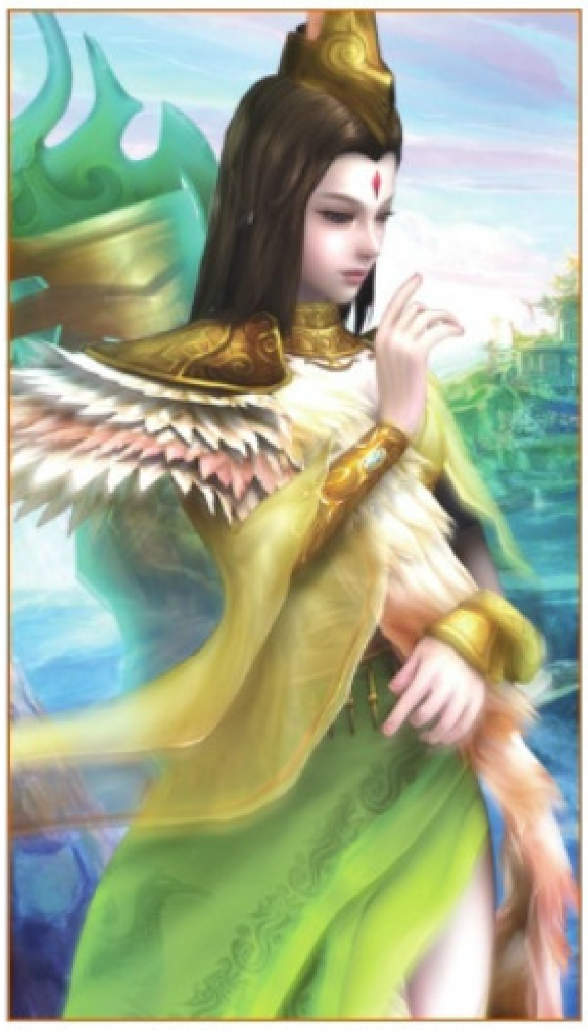
《古域Online》正在进行各种压力测试

剑仙
●制作：搜狐畅游 ●运营：搜狐畅游
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：封闭测试
●官方网站：http://jx.changyou.com

■成都 阿鱼

《剑仙》新版之玄门除妖

数千年前，九州大地妖气冲天，鬼魅横行。守护人类的真武大帝率领众仙击溃群妖，并施展无上法术，封印了妖界通向人间的唯一通道——玄门妖窟。世人因此得以摆脱噩梦。天窒之变之后，九州各地遭受重创，连深藏于地底的玄门妖窟也未能幸免，玄门封印因此遭到破坏。没有了封印的阻挡，大批妖魔趁机奔向人间，魅惑人心、祸害苍生。



人间再遭浩劫，真武大帝自然不能坐视不理，他特意派出部将司马卿率领十二神兽，到人间广发神兽令牌，号召天下的修仙之士降妖卫道，解救苍生。

接受任务

司马卿下界后，居住在凌烟城中。20级以上的修真者，若有心除魔，可邀约志同道合之士3人以上，前往司马卿处。由队长与司马卿对话，可以领取一枚神兽令牌。根据神兽令牌上的指示找到神兽使者后，便可进入玄门妖窟中杀妖。

玄门妖窟里妖气冲天，正义之士在该地实力会受到一定限制，而妖魔们实力却会得到强化；再者，玄门妖窟中盘踞着万妖之首——玄门妖王，其实力超强，数千年前曾与真武大帝座下首席神将大战近千回合。因此，此番前往玄门妖窟，自然凶险万分、困难重重。除妖队伍成员的构成一定要均衡，每个职业都应该包含在内；各种灵丹妙药也要一并带上，方有胜算。

妖窟除妖

进入玄门妖窟后，修真者们有25秒的准备时间。25秒后，8名玄门妖兵出现，战斗开始。玄门妖窟中先后会出现3批妖魔：第一批为8名玄门妖兵与Boss玄门猛将；第二批为8名玄门妖兵与玄门巫妖；第三批为8名玄门妖兵与终极Boss玄门妖王。

第一关的玄门猛将为物理型Boss，风雷与逍遥是其克星；第二关的玄门巫妖为法术型Boss，金刚与其对战颇有优势。到了第三关，实力超强的玄门妖王将给修真者们带来前所未有的挑战。身为万妖之尊，玄门妖王不仅血高防厚、攻击力强，还会施展各种邪术，令人失去战斗力。

面对这一劲敌，只有凭借默契无比的配合方能取胜。作为肉盾，金刚肯定是冲在第一线，保护远程职业的安全；而风雷尽量与Boss保持一定距离，以躲避群攻，然后施展威力巨大的法术予以攻击；逍遥位于队伍最后，辅助并补给队友，同时给予Boss伤害及负面效果。众人同心，其利断金，任他玄门妖王如何厉害，也难逃覆灭的命运。

击败玄门妖王之后，修真者们不仅能获得大量经验，还会得到仙家宝物、上古神装及材料的丰厚奖励。

纷争再起——九州之乱

玄门妖王的威胁散去，然而九州大地却难以恢复宁静。天窒之变的破坏力太大，致使蜀山、蓬莱、昆仑交界处的结界严重受损。三大势力下的修真者们因此可以在其他势力区域任意往来，不同的信仰与人类好胜的天性，让不同势力修真者之间的矛盾逐渐加深，九州之乱由此拉开序幕。

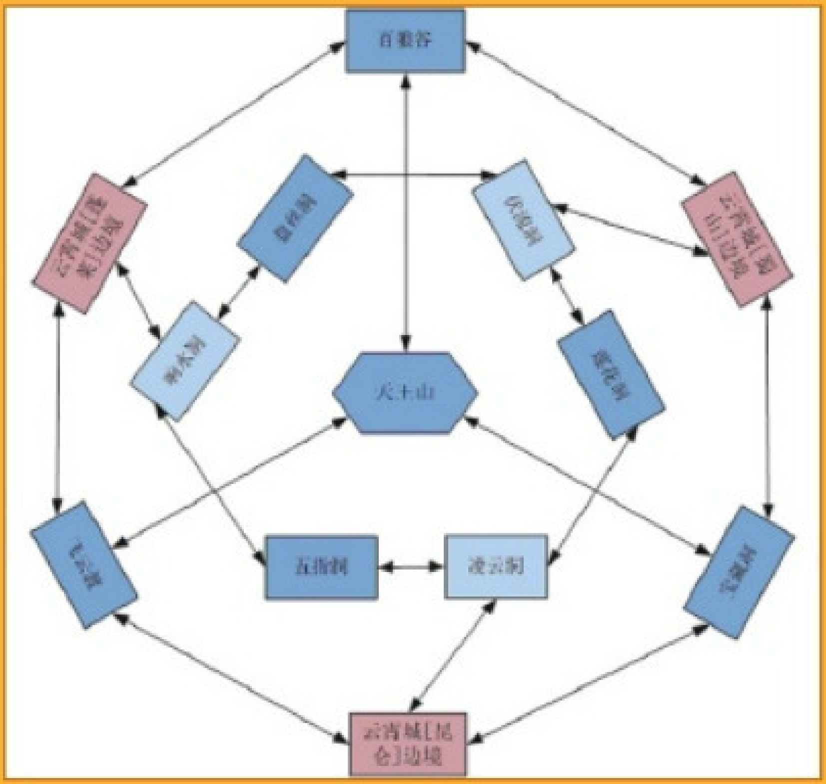
三大势力各自出现了一个新的城市——云霄城，修真者们可以通过云霄城进入对方势力范围，引发战斗。这些能够引发纷争的地图包括：蓬莱云霄城边境、昆仑云霄城边境、蜀山云霄城边境、蓬莱蜀山中间地带的百狼谷、蓬莱昆仑间的飞云渡、昆仑蜀山间的密道：宝藏洞、以及三大势力共同的中央战场——天王山。另外，凌云洞、伏流洞、响水洞、莲花洞、五指洞、盘丝洞等三大势力间的地下通道与迷宫，也是修真者们战斗的场所。

在这些区域，修真者们可以自由厮杀，为了本门的利益，为了生存下去，也为了扬名立万……正所谓“人类最大的敌人其实是自己”，九州再次陷入纷争之中，这次或许连真武大帝都无能为力,能够拯救凡人的，只有他们自己。

玄门妖窟场景一览

妖窟深处

血池之上的玄门妖王



PVP地图布局

天龙八部

●制作：搜狐畅游 ●运营：搜狐畅游
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://tl.sohu.com

■成都 阿鱼

《天龙八部》“笑傲昆仑”新资料片揭秘（下）

在7月下刊的新资料片揭秘中，笔者为大家介绍了昆仑仙境的风采与高级武学的魅力。这一期里，笔者继续为各位朋友揭开“藏经阁”与“三生石”的秘密以及一些新资料片中的“趣味活动”。新资料片的介绍也就此宣告结束，当然，每个玩家关注点不尽相同，如要全面体会，还需进入游戏亲身感受一番，不周详之处，还请诸位原谅则个。

藏经阁除恶

少室山下来了一群来历不明的僧人，他们个个凶神恶煞、武艺高强，口口声声说有番邦叛徒藏身少林，要进入少林寺内搜查。少林寺方丈与众弟子正欲阻挡这群神秘之徒，却有宋朝官兵跟随而来，进行干扰。身处大宋管辖区域、身为大宋子民，少林寺众弟子不便公然与朝廷对抗，只好放任这群恶僧进入少林搜查。

孰知，这群恶僧进入少林后便直奔藏经阁，并打伤守阁僧人，闯入阁中翻阅经书。少林寺方丈顿时明白了恶僧们的意图：扰乱少林寺并夺取少林绝学。形势危急，少林寺却又不便公然阻挡，方丈只好飞鸽传书于八大门派以及散布在外的少林众弟子，希望他们能以私人身份赶往少林，铲除这群恶僧。

每日16：30～17：00、21：30～22：00、23：00～23：30，在西湖、雁南、洱海三地会各自出现30名少林云游武僧，等级在30级以上的九大门派玩家，组队3人以上，与武僧对话后便可进入少林寺藏经阁内。

由于藏经阁地图右边存放着重要的武学秘笈，因此队伍先要赶往该处杀敌。这帮恶僧原本仗着朝廷官兵的支持，气焰十分嚣张。如今看到群雄从天而降，立刻乱了阵脚，四散奔逃。恶僧们身上携带着少林绝学，中原群雄当然不能让其顺利逃脱，于是一场阻击战便由此打响。

恶僧们虽然斗志瓦解，但本身实力不弱，又一心想着逃命，出手自然无比凶狠。各位大侠在小心应对的同时，还要注意不能放跑一个敌人，否则任务就会失败。在先后杀死130名恶僧后，这群恶贼的头领会被迫现身。离胜利只差最后一步，大家加把劲，将这带头行恶的贼人拿下后，少林寺就会恢复往日的宁静。

除魔卫道的任务完成后，各位大侠会获得大量经验值，还可以从贼人身上得到贝叶经残片（可兑换百宝书匣）、少林、天龙门派的第七本心法要诀（要诀：慈航普度、要诀：中冲剑）等宝物。

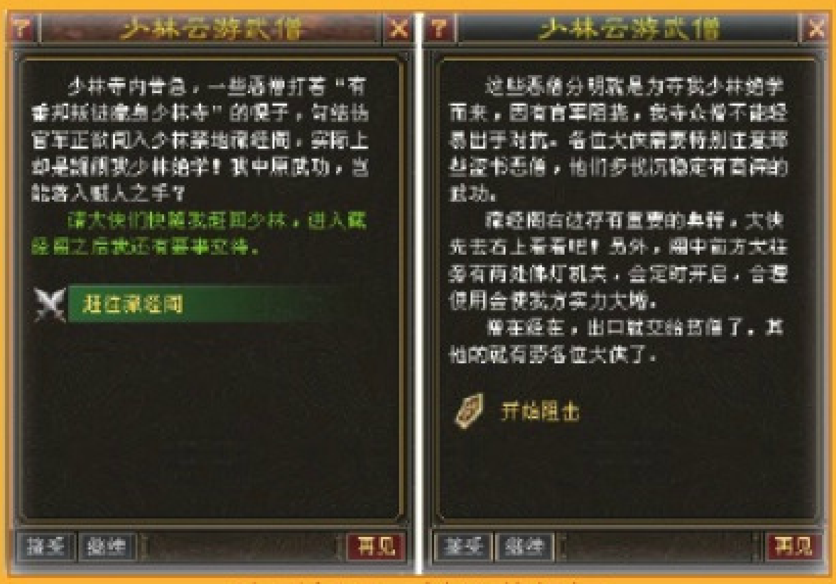
三生石寻谜

你的前世有何情缘，今世又会如何发展？一个人的前世今生，对于世人而言，一直都是一个无法破解的难题。不过，近日里，有一位隐居于洛阳闹市中的神秘隐士诸葛孔亮（194,180）放出消息，声称自己能够参悟世人的前世今生。消息一传出，洛阳城内立刻车水马龙，无数人涌向诸葛孔亮处，想要解决这困扰自己一生的谜题。

对于前来拜求的人，诸葛孔亮态度很是冷淡，他给出了一个“寻梦前世今生”的任务，并给接受任务之人一块三生石，声称只要能完成此任务，就能揭

藏经阁在哪里？

洱海，云游僧人现身地之一



接受任务，前往藏经阁

前世今生任务提示

开三生石上关于人生的谜底，而且还会赠与完成任务之人额外的奖励。

想要接取此任务，侠士们的等级必须在20级以上，并且需要两人组队前往。接受任务并获得三生石后，根据任务指示，队伍需要挑战桃花阵，这其实是一个考验瞬间记忆的小游戏。桃花阵由五根木桩组成，木桩能够像灯一样亮起。开启关卡之后，木桩会随机亮起，每次亮起一根。然后需要玩家重现刚才木桩亮起的顺序，重现正确则可过关。当玩家挑战完成桃花阵第5关之后，就会获得三生石上的谜底，即另一块写有故事的道具：三生石。

完成桃花阵任务后，将揭开了谜底的三生石交给洛阳诸葛孔亮，除了会随机获得土灵珠、金刚砂、天罡强化精华、易颜丹、乾坤壶、马鞍、变身丹、烟花等其中一个物品奖励外，还有机会获得“萧峰阿朱”“西洋风情”“血色战甲”绚丽时装。

以上便是“藏经阁”与“三生石”的介绍，不过精彩内容并非仅限于此，“仲夏除魔”、“一千零一个愿望”、“夏蝉寒泉”等趣味活动同样也是新资料片中不错的玩点。

仲夏除魔

话说在千年前，中原大旱。黄帝为解救苍生，将暑魔封于黄泉之下。千年时间转瞬即逝，封印之力渐渐减弱，尤其是盛夏之际，更是虚弱无比。一些法力高强的暑魔便趁此机会冲破封印，危害人间。

每周三晚上19：00到22：00，乃是暑魔们法力最为薄弱的时刻，所有30级以上的大侠们可趁此机会前往苏州梁道士处（186,182）领取任务，接受送信、杀怪、探索等一系列挑战，最终铲除暑魔。整个过程，不仅可以获得大量经验值，还能扬名立万、为天下人所敬仰。

许愿树前的愿望

江湖之大，无奇不有。这不，在苏州太湖之地，竟然出现了一棵奇特的许愿树。每天中午12：00开始，只要有人使用“愿灵泉”在许愿树前许愿，并且当愿望达到1001个时，许愿树就会掉落一地礼包，天灵丹、五彩玉、西瓜、绿豆汤、雪球等宝物尽在其中。掉落礼包之后，许愿树需要重新集齐1001个愿望，才会再度掉落礼包。许愿树一天共可掉落3次礼包。

这“愿灵泉”并非能轻易获得，只有等级在30级以上的侠士，通过击杀“贼兵入侵”“偷袭门派”“珍珑棋局”“楼兰寻宝”“藏经阁”里的Boss，才能获取。另外，参加“幸运快活三”活动抽奖必得一个，完成20环师门任务必得一个。

与许愿树一同出现的，还有一个趣味任务“一千零一个愿望”。此任务由苏州梁道士发布，30级以上的侠士们接受任务后，前往“许愿树”许愿5次即可完成任务。完成任务可以获得一定的经验奖励，还会获得一个“许愿果”，攒齐7个“许愿果”能够兑换绑定的天罡强化精华一个，攒够20个“许愿果”能够兑换3级红宝石一颗。

夏蝉寒泉

炎炎夏日，酷暑难熬！故此，朝廷特放出可供祛暑的“寒泉奇水”无数，并上“寒泉奇水配方”，赠送给侠义之人、英勇之士。

20级以上的侠士，在参加“贼兵入侵”“偷袭门派”“珍珑棋局”“楼兰寻宝”“藏经阁”活动时，通过击杀这些地方的怪物，有机会获得一个名为“夏蝉”活动物品。凭借此物品，大侠们可以在苏州梁道士处兑换特殊的物品：寒泉奇水。喝下寒泉奇水之后，不仅浑身清凉、无比惬意，更能随机获得一个属性增长的状态，实力大增。

如果大侠们觉得来回兑换“寒泉奇水”太麻烦，可以一次性收集一定数量的“夏蝉”，在梁道士那里兑换到一张“寒泉奇水配方”，以后就能够自己制作祛暑佳品了。

珍兽装备即将来袭

与主人一样，珍兽们可以修炼等级，也可以学习自己独特的技能，可谓相当具有“人性”。不过，珍兽也有不“人性”的地方，大侠们能穿戴上各种绚丽、强悍的装备，珍兽却不可以，这不能不说是一大遗憾。

随着新资料片“笑傲昆仑”的登场，大家会惊奇地发现：珍兽界面竟然多出了5个装备栏，分布在珍兽不同的部位。这意味着珍兽即将会有自己独特的装备，能够全副武装地与主人一起战斗，发挥出更为强大的威力。

虽然珍兽装备暂时还不会在新资料片中出现，但装备界面给我们带来的小惊喜，就足够珍兽爱好者们快乐无比、期待无限了。

前世今生任务需要二人组队方可完成

仲夏除魔任务一览

在梁道士这里接取“一千零一个愿望”的任务

麒麟宝宝如果穿上装备，会变成什么样子？

头条新闻

■《寻仙》正式版公测

《寻仙》更新正式版“驭龙飞仙”，增加新的聊天频道和两个新的主角形象以及三种新的闪身动作，并调整了各职业技能、生活技能、新手礼包奖励道具、小帮手语言等游戏细节。

副本方面，除去增加新副本“皇陵下”外，还对原有副本模式进行了扩充，分为挑战和普通两种模式。宠物方面，新增高级神兽捕捉系统，通过新技能“摄妖”，玩家可以进入各种副本抓取能被“摄妖”捕捉的Boss。抓捕获得的Boss宠物拥有更高阶的基础属性，也能学习到更高的宠物技能。物品方面，新增了八卦装备系统，所有的经久装备（非武器）都可以使用物品“开光符”对装备开光，并使用“八卦灵石”点化为八卦装备。穿戴八卦装备可获得八卦状态，集齐八件后，若满足“天数之语”要求，便可激活神秘状态。

此外“驭龙飞仙”还加入大量新任务和新活动，腾讯表示：“玩家参加就有机会获得10人骑的神宠火云神龙、5人骑的幻云青龙、2人骑的白云幼龙等道具坐骑和其他各种物品、金钱和经验奖励。”同时，商城新增购物车系统和新贩售道具，并在正式版上线之际推出打折特卖活动。

■《英雄岛》公测活动全面开启

腾讯首款休闲对战网游《英雄岛》于7月10日正式公测，各种活动也随之全面开启。

“寻找海豚音”翻唱《英雄岛》主题曲大赛在6月18日～7月20日期间举办，玩家可用歌声赢取时尚笔记本、超级数码相机、1米超大熊宝宝和海量Q币等奖品。

寻找“七公主”网络招募活动于6月25日～8月21日期间举行，参与活动有机会获得《英雄岛》送出的Qzone挂件、QQ秀、QQ秀徽章、《英雄岛》特权称号、《英雄岛》独有的时尚婚纱套装、《英雄岛》独有“企鹅守护”披风以及Q币奖励和趴趴熊公仔。比赛中获胜的7位参赛选手除去可获得《英雄岛》独特的七公主称号外，还能获得公主项链一条。

创意视频大赛与6月26日～7月26日期间举办，玩家只要上传亲手制作的《英雄岛》游戏视频或视频相册即可参加大赛。有机会获得PSP、MP3、U盘、《英雄岛》超级礼包等奖品。

此外还有“积分换礼包”“玩乐英雄达人”“旋风新英雄”等活动一一展开，参加活动玩家可登录官方网站查询结果。

■《QQ封神记》封测开启

神话题材横版网游《QQ封神记》于7月8日12时开启首次技术测试，本次技术测试仅开放电信区，为删档测试。

测试主要为《QQ封神记》1～30级基本玩法的功能性测试以及服务器相关技术性测试，包括游戏任务系统、地图系统、技能系统、宠物系统、法宝系统、哪吒闹海副本等内容。

■《QQ炫舞》举办2009年大型全国联赛

《QQ炫舞》2009年大型全国联赛由Nike Women品牌进行全程特约赞助，覆盖7、8两个月，分为线上和线下两大部分。

线上PK活动时间间为7月1日～8月31日，线下争霸活动时间为7月18日～8月16日。总决赛则在10月腾讯游戏嘉年华（上海）进行，7、8两月线上团体总冠军将有机会获得总决赛资格。

月评

■腾讯的“霸者”之气

对于同行来说，腾讯游戏是一家“可怕”的对手，产品数量的暴增、在线人数的猛升，其“霸者”之气自去年DNF始便日益散发出来，如同游戏里一般“过关斩将”。

曾经有这样一段对话，甲：腾讯新出的某某游戏也许会火哦。乙：腾讯出的哪个不火？

虽然事实并非这么夸张，但是在“大杀器”QQ平台的作用下，腾讯确实不用为“有没有玩家来玩”担心。实际上，现在大多数网游玩家并不是大家想象的那样如何“热爱游戏艺术”、如何“挑三拣四”、如何“博古论今”，不会每天花时间研究现在都有哪些作品或者哪些作品适合自己，只是看到有人推荐了，便试上一下，甚至可以说，由于QQ平台的存在，部分玩家是通过腾讯游戏的作品了解到网络游戏这种娱乐形式的，就好像我们听歌一样，除去少部分资深歌迷，大部分音乐爱好者只是“媒体推荐什么听什么”而已。

今年腾讯游戏给业内的感觉很统一，就是产品足够多。根据最新消息，腾讯游戏将在今年ChinaJoy上发表一款新作，截止截稿还未对外公布具体内容，不过根据打探消息，很有可能是一款名为《轩辕传奇》的3DMMORPG，读者拿到本刊时，更多信息应该已在ChinaJoy上得以曝光。P

《轩辕传奇》人物线稿

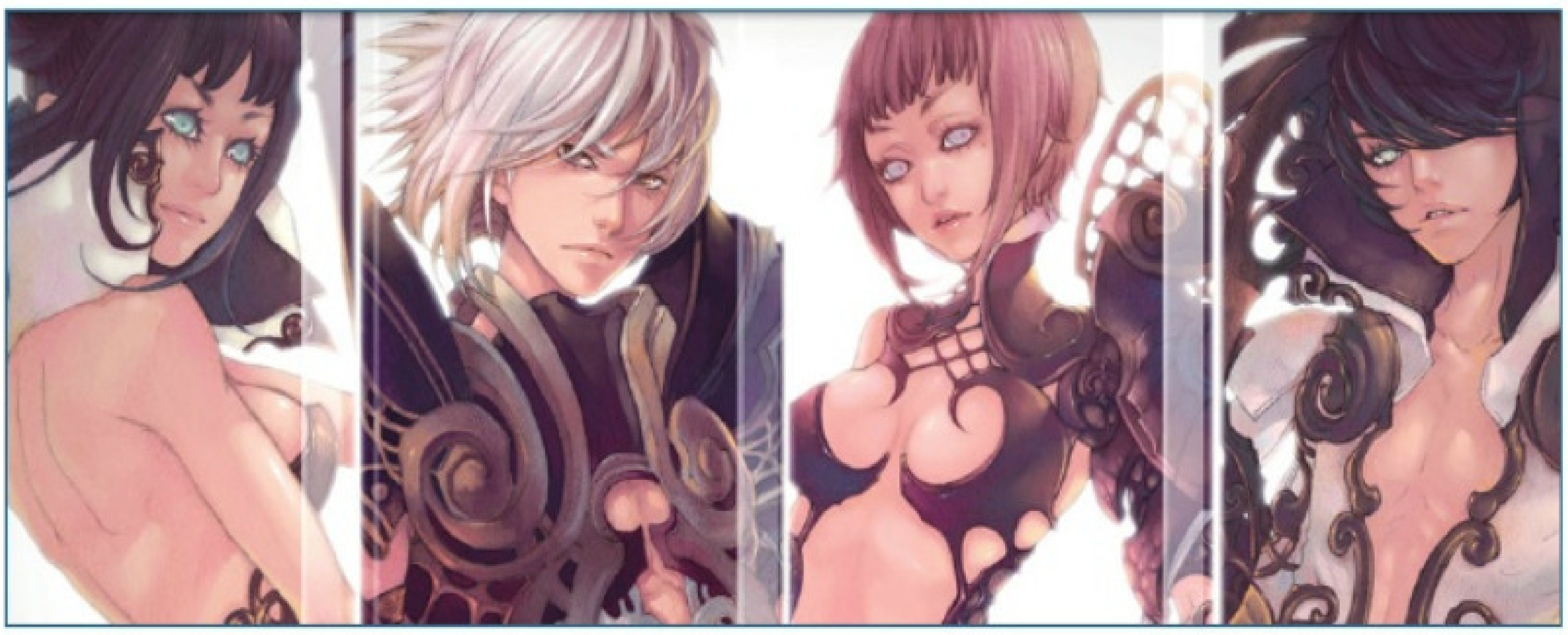
幻想世界

●制作：腾讯游戏 ●运营：腾讯游戏
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：封测
●官方网站：http://hxsj.qq.com/

■北京 Miss

《幻想世界》的“简单”快乐

《幻想世界》是继《QQ幻想》和《QQ自由幻想》后的“幻想”系列第三部，依然是一款2DMMORPG，画风、职业、背景各方面都与前两作有所不同，有所传承，也有所突破。“幻想”老玩家可以追寻一下那未完结的“幻想”，新玩家则不妨来开启一道“幻想”之门。



粘人的“游戏节奏”

《幻想世界》的寻路系统十分成熟，基本上所有任务NPC、击杀怪物（副本内除外），都可通过“轻轻一点”寻找到，在笔者的游戏体验中，只要你愿意，一只手便可搞定。换句话说，在建立人物、选择势力后，游戏以最快的速度把内容呈现出来，并以最简单的方式让玩家融入进去，没有任何需要玩家“大力思考”的步骤，但并不是因为“粗制滥造”导致如此。有过几年网游经验的玩家可以明显感到，这是游戏“故意为之”，因为这15级做得相当紧凑，没有任何拖沓，可以让玩家在最短的时间内以最放松的心态下熟悉攻击方式、人物属性、装备特点等游戏属性。之所以这样说，是因为在15级的副本任务中，一消“一鼠走天下”之势，副本特点、Boss战设定等“戏肉”一一呈现出来。

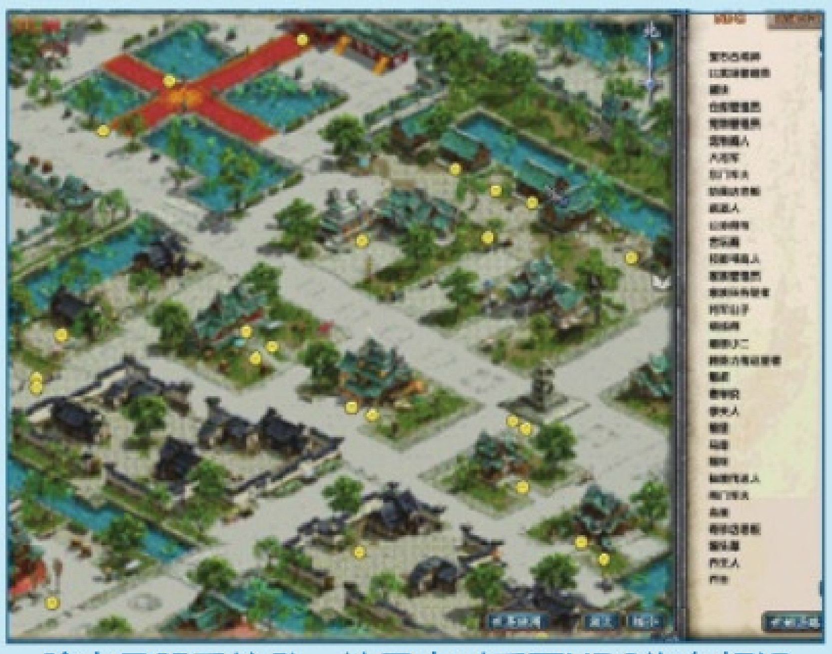
坦诚说，《幻想世界》的任务内容并不如何出彩、架空东方神幻背景也没有很深刻地传递出来，但是游戏节奏却绝对“出彩”，非常适合不愿意过多纠缠游戏背景、喜欢轻松操作、游戏内结交朋友的玩家。这种2D MMORPG并不少见，尽管表面上看起来各不相同，但最终能够让玩家留下来的作品不是凭借所谓游戏背景和任务情节，而是游戏“粘着力”，这种“粘着力”在《幻想世界》的游戏节奏中被充分地表现出来。

在达到15级后，会接到两个副本试炼任务，随着“轻轻一点”来到副本门口后，首先得到的信息是副本有各种难度可选。正式进入后，会发现地上有免费红蓝瓶用来补给，在杀掉几个不算困难的敌人后，宣传中的副本“机关”马上呈现，踏上石板开启大门，终于见到游戏中第一个Boss，在怀着“小意思”的心态开始攻击后，会发现战斗突然上升了一个档次，于是在“抱头鼠窜”中凭借着地板上的药水与Boss周旋，这时你会发现除去药水外，地面上还有几个Buff类药剂，吃加速，吃攻击，在一种“原来如此”的心情下，击杀掉第一个Boss，出来副本获取奖励后，刚才积累的“声望物品”便可以用来换上第一套职业套装，而接下来的第一个任务，便又接触到游戏的另一大系统——宠物。

创新的职业设定

在《QQ幻想》中，共设有剑客、枪战、法师、刺客和药师5种职业，《幻想世界》对此做出貌似“简单”的简化：只有战士、法师、猎人3种职业。但当玩家达到40级后，便可以掌握“形态转换”技能，战士可以转换成肉盾、法师可以转换成控场、猎人则可以转换成治疗。也就是说，每个玩家都要根据场上形势的不同，随机转换形态加以应对，这种“不固定”性，对玩家来说是一种游戏体验的扩展，对网游产品来说是针对目前“战法牧”铁三角这一定律的尝试性突破。

综上所述，《幻想世界》用便捷的操作、恰到好处的“高潮”、安排得当的“成就感”，营造了一种紧凑、成熟的“游戏节奏”，非常适合喜欢“简单”快乐的年轻玩家。



除去寻路系统外，地图中对重要NPC均有标识

进入副本后会发现有副本专用药水

隐藏的机关是《幻想世界》副本的指导思想之一

游戏不久便可以得到第一身套装

地下城与勇士

●制作：Neople ●运营：腾讯游戏
●游戏类型：横板格斗 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://dnf.qq.com

■上海 叉叔

DNF第三章——异界的赋予

且说第三章前奏让广大剑魂同志们升阶成了剑圣，这次的第三章更新则让鬼剑一族的另一位成员睡醒了，哦不，是觉醒了，他的名字就是：阿修罗，觉醒后人称：大暗黑天！（反正还是一瞎子）。这样四兄弟里剩下的只有体臭男了（鬼泣直冒黑气不是体臭是啥）。惯例，叉叔先诵读一遍说了也不明所以的官方介绍。

阿修罗觉醒大暗黑天技能说明：

被动觉醒技能心眼

用心神洞察万物，被破招攻击时，可以增加自身的回避率，使自身不易被敌人击中。升级该技能时增加被破招攻击时的回避率数值。主动觉醒技能暗天波动眼（这可真拗口，直接叫波动之眼不就得了，叫暗黑波动眼也好啊）

技能前置：需要杀意波动Lv5和爆炎·波动剑Lv5

使用条件：需要在已发动杀意波动的情况下使用

在一定时间内开启波动之眼，使其生成一个属于自身的暗黑领域，可以强化自身的能力和弱化敌人。在暗黑领域内的敌人会降低命中率和攻击速度，而且自身的基本攻击会变成魔法攻击、已学的波动剑技能会发生变异：

波动剑·刺轮：

大暗黑天的普通攻击会出现特殊的剑气，普通攻击的最后双手上挑动作时，在前方生成锯齿轮形状的刺轮，刺轮会在原地旋转一段时间后前进，并给予无属性的魔法伤害，这时普通攻击也会变成无属性的魔法攻击。

波动眼·天照：

冰刃·波动剑的变形状态，向下斩击的动作时前方出现锋利的地刺从远处向大暗黑天方向依次推进，并给予无属性魔法伤害，被地刺攻击的敌人不会向后退走而是向大暗黑天方向拉近。

接下来是叉叔的课堂时间（扶正眼镜，抽出教鞭敲打黑板）。

被动觉醒技能心眼，官方说的被破招攻击时是啥意思呢？其实就是施法和攻击时被攻击……那么叉叔再问你们，咱们DNF这个游戏，啥时候不处于施法和攻击状态？答案是没怪物了，开始走路过图的时候。再考虑到大暗黑天阁下的无双波，邪光波动阵，不动明王阵这些给人当靶子的技能，OK，这下大家明白了！这个被动技能每1级就是生生加了5%的回避啊，现在官服只开到60级，150点SP就能带来30%的回避。好学的你们，肯定还觉得不够是吧，那咱们再来看看主动觉醒技能。

主动觉醒技能暗天波动眼从官方介绍来看感觉真是好威！其实真正使用起来的时候……那是更威！

先不论其改变了阿修罗三个波动技能的攻击方式，单是在技能发动时间内，普通攻击将以武器魔攻来计算就已经让大暗黑天阁下的伤害输出翻了番（诚然，太刀众们会发现伤害提升并不大，但是广大短剑众已经可以搭着狂战士的肩膀说：哟，咱俩平砍伤害也差不多么），而且普通攻击最后一击还附带刺轮攻击。刺轮攻击？这又是啥？请回想阿修罗的Boss杀手技能——鬼印珠，刺轮攻击正是减少了持续时间的伤害减弱单但效果华丽版鬼印珠（咱也来拗口一次），毫无疑问，这几乎两秒不到就能发动一次的伪·鬼印珠绝对能让Boss体验生不如死的滋味。在技能持续时间结束的时候，还会有“凌空瞪”对范围内的敌人造成无属性魔法伤害（虽然在效果持续时间内再按一次技能键也能发动，但是会有人这么做么？）。

这些仅仅是这个技能在攻击方面的表现，而在防守方面，1级技能就能减少范围内敌人5%的命中（看到脚下的大圈了没？就是这个范围）以及近身敌人80%的攻击速度。

角色Lv60的时候所能习得的最高级技能则能降低11%的命中，配合被动觉醒技能和装备，几乎可以达到接近一半的免伤机会，绝对的攻守兼备。

综上所述，大暗黑天阁下让阿修罗从刷图强者变成了刷图时更好看的强者（群众：这说的什么话啊？叉叔：阿修罗一直都刷图很强么，就是技能比较质朴，你看现在好了么，又光翼，又刺轮，最后还有凌空瞪，多美啊。群众：这个时候我们只能用“痴线”来回应了），对于广大瞎子们来说，这就是是给予了光明啊！同样被光明眷顾的，还有体臭兄，大家都觉醒了，那么下一次……

波动剑·光翼

眼睛！眼睛！我的眼睛

附魔师任务

附魔属性可是永久的哦

下一次觉醒总该轮到你们了！

叉叔的黑心小贴士1：暗天波动眼发动时波动剑·光翼（地裂）使用时自身处于霸体状态。**叉叔的黑心小贴士2：**暗天波动眼发动时波动眼·天照，波动剑·光翼，波动剑·闪枪使用均不消耗魔法，波动剑·闪枪（爆炎）也不消耗无色。**叉叔的黑心小贴士3：**由于该技能使用需消耗大量MP，所以可以装备大剑发动后换回短剑来减少MP的消耗。（使用技能MP消耗量：巨剑＜钝器＜太刀＜短剑）

既然是第三章正章，自然不会只有一个职业觉醒这么点内容，这次还隆重推出了Lv60玩家的专门职业——附魔师。其实说白了，就是其他MMORPG里的生活技能，类似裁缝、烹饪之类的。生活技能的作用是什么？当然是赚钱了，但是叉叔要说：在DNF里你要想通过附魔赚钱，首先得大把花钱。

成为一名附魔师对于Lv60的玩家来说可谓没啥难度，只需要收集1个附魔（鞋）卷轴：回避率+0.3%，1个青哥布林卡，2个魔力溶解剂，2个下级元素结晶，2个透明石，等等等等。“附魔（鞋）卷轴：回避率+0.3%”，这个我知道莎兰有卖的，青哥布林卡又是怎么一回事啊？这还用问么，当然是打青哥布林掉落的啦，至于掉落率么，叉叔可以很负责任的告诉你，这张白色卡片的掉落率绝对比粉装要高得多。不就是刷图么，堂堂一个Lv60满级高阶玩家还搞不定区区10级不到的青哥布林么？当你终于傻笑着凑齐道具，一脸幸福地等着光芒降临，恭喜你！终于成为了伟大的即将贫穷的附魔师了！在你准备大赚特赚那些未满Lv60孩子们的钱时，我们先来看一下官方说明：

1.附魔效果永久存在，但一个装备上的附魔属性不能重叠，如果在已有附魔属性的装备上加上新的附魔属性，那么之前的属性将会消失；2.附魔不是100%成功，附魔等级越高成功率越高，所附道具等级越高成功率越低。在进行附魔时会提示此次附魔的成功几率（不可能、非常低、低、略低、一般、略高、高、非常高、一定成功）。这有啥了不起，冲装备都会爆呢，再者说了，这不是还有附魔等级么？咱努力努力给级别提高了成功率不就高了么。

官方说明：

附魔成功可以增加附魔熟练度，根据熟练度决定附魔的等级。成功附魔不同几率的物品，所获得的熟练度也不同，几率越低，获得的熟练度越高。

接下来让我们看两张表：

熟练度获得列表：

附魔成功率提示	成功后获得的熟练度
非常低	5
低	4
略低	3
一般	2
略高	1
高	1
非常高	0
一定成功	0

附魔等级所需熟练度：

附魔等级	所需熟练度
Lv1	0
Lv2	225
Lv3	450
Lv4	675
Lv5	900
Lv6	1125
Lv7	1350

别忘记每次附魔都需要卡片、卷轴以及一堆材料，要将附魔等级从1提升到2就至少需要250张卡片，卷轴。那么现在我来问你，贫穷的附魔师先生，你对于选择这个专门职业有何感想？

不过呢，附魔所提供的各种属性还是让人垂涎欲滴的，对于追求极限属性的诸君想必绝对不会错过。而且附魔失败也无非是材料消失，远比冲装备棉花了要好得多。

叉叔就推荐几个不错的附魔吧：附魔(头肩)卷轴：魔法暴击+3%，附魔(下装)卷轴：所有属性抗性+5，附魔(头肩)卷轴：物理暴击+2%，附魔(武器)卷轴：施放速度+1%，附魔(武器)卷轴：攻击速度+0.9%，分别需要：邪龙斯皮兹头部卡片、黄金巨人普拉塔尼卡片、疯狂盗匪卡片、十夫长卡片、冰齿沙凡特卡片。贫穷的附魔师先生，拿上你的武器，开工吧！不过对于低级玩家来说，这也许是个更好的赚钱机会，只要自己的练级路途中打到几张卡片的话……（叉叔：刷墓地1000遍啊1000遍！群众：叉叔必将Roll出1而亡）

不过到这里叉叔却发现了真正有意思的事情，为什么第三章正章的更新内容比第三章前奏的更新内容更少呢？前奏说的冰山一角……难道冰山真的只有一角？叉叔本来还以为一周年庆能直接更新到第二季呢！

群众：叉叔，你上次随口说的APC攻击，这次更新好像修正了耶?

叉叔：那这次我也随口说说，其实只要更新到第二季再给图多开几张就好了呀，顺便开了魔道学者，大叔们觉醒，天界开启……

群众：叉叔你小时候是不是没挨过打？

附魔有特殊的交易窗口

附魔熟练度

附魔(头肩)卷轴：魔法暴击+3%

卷轴的价格还可以接受

杀必死——魔道学者一张

头条新闻

■《英雄无敌在线》黄金版公测送礼包

《英雄无敌在线》黄金版公测已经于7月8日15：00正式开启。玩家需下载安装黄金版公测客户端，原金龙测试客户已停止使用。

网龙表示：“随着公测开启，各礼包大放送活动也陆续展开。活动期间，玩家下载并安装《英雄无敌在线》客户端后可用序列号参加抽奖赢取礼包。登录《英雄无敌在线》并建立人物的玩家，可直接在游戏内领取英雄养成礼包。所有公会平台上的《英雄无敌在线》公会人数达到50人以上后可获得羊皮卷礼包。累计充值满50元，并进入游戏领取后，即可登录活动页面领取充值礼包。在2009年6月15日前注册并建立人物的玩家若在公测当天人物等级达到30级，即可获得内测感恩礼包。各礼包内容不同，除经验、金钱、资源外，还有各种装备、药水和坐骑。”

■《梦幻迪士尼》官网改版

7月3日，《梦幻迪士尼》官方网站《http://dsn.91.com/》进行了全新改版。此次改版，在采纳了众多迪士尼粉丝与广大玩家的意见和建议后，由美国迪士尼美术创作团队亲自指导设计。

网龙表示：“改版后的《梦幻迪士尼》官方网站，将以梦幻的颜色为页面主基调，以温暖的迪士尼传统绘法为主线条，力求打造一个温馨的迪士尼网上家园，与《梦幻迪士尼》的游戏世界相辅相成。在排版布局上，新官网加入了更多人性化的元素，将玩家最关心的获取激活码、游戏特色、客户端下载、玩家FAQ等问题移至首页醒目位置，栏目分为首页、新闻公告、热点活动、游戏特色、下载专区、论坛等几大板块，为玩家导航。”

在更新后的《梦幻迪士尼》官网“游戏特色”页面，目前包括游戏世界中五大平行区域的介绍、十二大职业三大种族的设置以及《梦幻迪士尼》七大玩点。据美国迪士尼公司与网龙公司研发组人员透露，更多的迪士尼动画原音与周边下载将在官网更新完毕后陆续开放。

■《魔域》充值得宝箱

《魔域》“充值抢30星XO 无敌幻兽共抵魔族逆袭”活动于7月3日～7月20日期间展开。

网龙介绍：“活动期间，玩家每充值10元就可额外获赠1个10元宝箱，每个账号最多可获得10个10元宝箱。打开宝箱，就有可能获赠19星XO幻兽礼包，其余可随机获赠999朵红玫瑰、999朵白玫瑰、神之祝福、翡翠礼服、龙牙金甲、星之祝福、豪华富贵包、1朵～99朵不等的红白玫瑰、各式焰火礼包、幻化幸运草、双倍药水、经验值球等物品其中一项。”

月评

■网龙的“经典”情节

在拿下《英雄无敌》版权后，网龙又马不停蹄地与迪士尼定下“盟约”，公布了新作《梦幻迪士尼》，如果再算上与“经典之王”周星星把臂“开心”，就不难看出网龙的“经典”情节。

这种“经典”情节实际上也是网龙从今年展现出来的战略布局——扩宽题材。在《开心》之前，提起网龙肯定最先想起的就是《魔域》，尽管这款作品直到现在也是网龙的收益来源之一，但也能说明题材上的局限性，如果往大说，国内网游厂商都在面临着这个问题。

于是大家不约而同地开始在“题材”上动脑筋，网络小说热改、加强自主研发、扩宽代理范围、真正细分市场等等，网龙则选择了一条与“经典”题材说“你好”的方式。

首先是《开心》，从名字就可以看出这款作品的市场定位，诚然“经典”这种东西是“各花入各眼”，但周星星在华人喜剧影坛的地位却也不言而喻；《英雄无敌在线》则是经典战略游戏《英雄无敌》的正统续作，这四个字没有多少老玩家不知晓；“迪士尼”这个姓氏的传播之广、历时之长不必多言，谁不知道“唐老鸭”和“米老鼠”？

当然，与“经典”同行也并非易事，因为它“双刃剑”特性十分明显，《开心》能否将周星星精神融入游戏？《英雄无敌在线》能否圆一个“英雄”fans的联机梦而不是貌合神离？《梦幻迪士尼》又将如何把大家熟知的迪士尼文化游戏化？虽然现在还无法就成功与否盖棺定论，但这种游戏题材层面的思考和行动却值得肯定，毕竟玩家不想天天都面对“攻城战”和“新副本”。P

《梦幻迪士尼》游戏画面

魔域

●制作：天晴数码 ●运营：网龙公司
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://my.91.com/

■福州 Smile

魔族逆袭，《魔域》第五部资料片“灭世魔劫”

千百年之前，借助人类军队的力量，神终于将魔驱逐出了雷鸣大陆。人类享受着光明的洗礼和平静的生活。然而，正如阴与阳的对立，光明的背面免不了黑暗的存在。贫瘠的魔界固然物资缺乏环境恶劣，但也造就了魔族们好勇斗狠的个性以及难以匹敌的体格力量。经过无数年来的养精蓄锐，魔族携裹着浓郁的黑暗，卷土重来……

“正如实与虚彼此相生，光与暗亦是永恒相连。世间万物，古今大道，从未有过孤妄而独立的存在。是的，从未有过。”

——希律斯古谚

千百年之前，借助人类军队的力量，神终于将魔驱逐出了雷鸣大陆。人类沐浴在神的荣光之下，享受着光明的洗礼和平静的生活。然而，正如阴与阳的对立，光明的背面免不了黑暗的存在。贫瘠的魔界固然物资缺乏环境恶劣，但也造就了魔族们好勇斗狠的个性以及难以匹敌的体格力量。经过无数年来的养精蓄锐，魔族携裹着浓郁的黑暗，卷土重来……

《魔域》面世3年多，先后推出4部资料片，创造出近60万玩家同时在线的成绩，在第五部资料片即将来临之际，让我们一起回顾《魔域》每一部资料片的经典历程。

荣誉史诗，魔域勋章回眸

网龙网络有限公司在推出《魔域》数月后，首部资料片“军团争霸”便迅速登场。围绕着“军团战”和“骑宠”两大玩点进一步强化了游戏主打的群体PK特色，前央视名嘴、著名体育评论员黄健翔也正式成为游戏代言，为游戏带来“你不是一个人在战斗”的最佳注脚。凭借一直努力打造的战斗激情和畅快释放，《魔域》一举囊括当年“中国网络游戏风云榜”四大奖项并荣登“最受欢迎网络游戏”榜首。随后，第二部资料片“君临天下”将单机策略游戏玩法引入游戏，将游戏推至“城堡帝国”时代，并引入地下城、龙珠、恶魔城等玩家耳熟能详的魔幻经典为副本的主要元素，力图使玩法更加别具一格。依托于此，《魔域》获得2007年度玩家最喜爱的网络游戏之一的嘉奖，荣获当年最佳原创网游、最受欢迎MMORPG等多项荣誉称号。之后不久，《魔域》第三部资料片“王者之翼”发布，全新职业异能者以第三姿态矗立在亚特大陆，颠覆了游戏中战士与法师的对抗格局，形成三足鼎立态势，网龙公司同时推出新功能“一号多角色”系统，方便多角色玩家游戏。

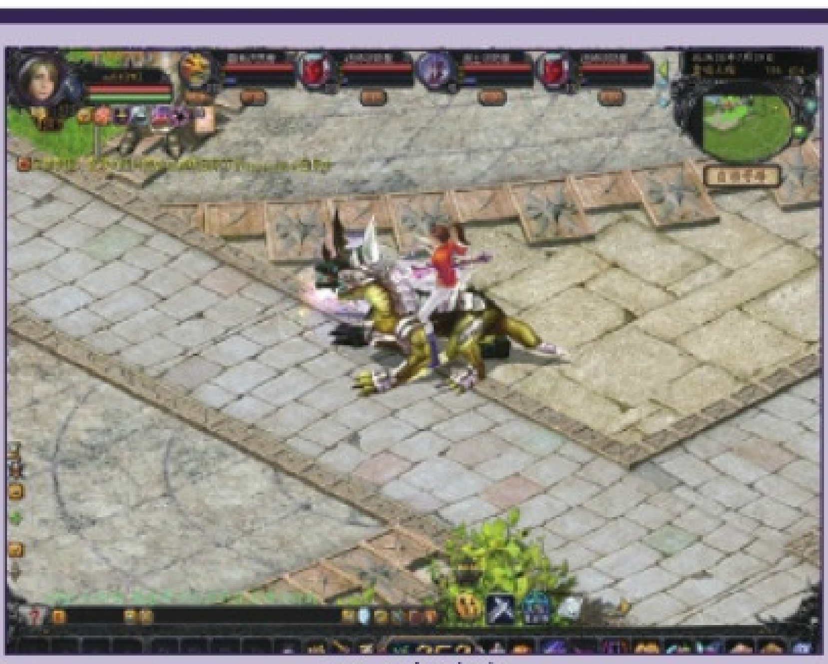
如果说之前的资料片都是“人”的时代，那么第四部资料片“众神归来”则掀开了《魔域》全新的“神”的时代。从这部资料片开始，飞升成神，驾驭神兽成为玩家新的追求，各种专属神技如御剑飞行、劈人、整蛊、恶搞控制对手等等也流行了起来……当然，《魔域》时刻没忘“魔”之本色，即将推出的第五部资料片将以“魔”为主打特色，欲将“魔”字进行到底。

封印解除，魔王复苏

魔族作为曾经的主宰者，被封印数千年之后，魔王再次降临亚特大陆，它狰狞的面貌、强大的力量、邪恶的意念……卡诺萨主城再次遭受洗劫，勇士们与魔王正面交锋的时刻日子已经不再遥远……神秘的魔王即将卷土重来，雷鸣大陆一时剑拔弩张，魔神大战一触即发。魔族的降临，将以怎样的形式出现？与魔王正面交锋前，玩家该做怎样的准备？与神族对应的魔技、魔宠又将如何挑动玩家的神经……这些都是《魔域》玩家在新资料片中可以获得的崭新游戏体验。

目前《魔域》官方还在新资料片上线前期，开启了“魔王我创”活动，玩家可将自己心中的魔王形象通过活动形式，告知官方研发人员从而引进游戏，亲身感受到自己的游戏自己设计之乐。

魔王名字	罗伊斯·阿拉玛
魔王类型	重骑士
魔王外形	漆黑重甲、手执长剑“复仇之焰”、骑乘战马“黑暗之光”
战斗方式	熔岩结界、临界吸引、烈焰核爆、熔岩喷泉、炎浪焚天


双子座骑宠

《魔域》雷霆的群殴事件

神罚五环

勇士间的争斗

复仇骑士罗伊斯

罗伊斯·阿拉玛是亚特教廷的一名圣殿骑士。在雪狼冰原的那场与魔族第三远征军的遭遇战中，他意外地战胜了魔军的剑脊者·昆泰大将，一举歼灭魔族大军。

因此阿拉玛成了夕阳镇民众眼中的英雄，他谢绝了麦迪文大公的女儿菲尔瓦娜·麦迪文的垂青，回到家乡与女药剂师爱娜成婚。菲尔瓦娜自觉大失颜面，决定报复阿拉玛，她买通了夕阳镇教堂的大祭司，用虚无的罪名逮捕爱娜。受尽拷打与凌辱的爱娜，终因不堪忍受而认罪。

当阿拉玛回到夕阳镇时，爱娜已被大火灼烧得面目全非，他抱起爱娜焦黑的尸体策马远去。没有人知道阿拉玛去了哪里，只有圣殿骑士团的公告宣告——罗伊斯·阿拉玛与妻子爱娜·阿拉玛由于为魔族传播黑暗巫术，被裁定逐出亚特大陆，永世不得回归。

7年后的一个午夜，阿拉玛化身为魔，回到夕阳镇复仇。仅仅一夜间，阿拉玛的魔军杀灭夕阳镇近1100名村民并烧毁300余间民房。

从此，复仇骑士·阿拉玛的传说，开始在亚特大陆上不胫而走。

“若你放弃奢望，你将远离凡人的哀伤。因你的心已覆上黑暗的坚甲，伤无可伤。”

——《魔族重装骑兵军规·第二条》

魔王名字	安达赛伊尔
魔王类型	暗异能者
魔王外形	面容悲戚的少女、身负六翼、纯白战甲、双眼被盔上双刺穿透
战斗方式	悼亡序曲、间奏魔法盾、风刃宣叙曲、绝望咏叹调、暴风奏鸣曲

亚维特岛的一个普通的精灵家庭有一对美丽的双胞胎姐妹，这对姐妹分别取名为安达赛伊尔和安达莫莉尔。树心城精灵长老会召她们入宫，接受最严格与高贵的教育。

告死天使安达赛伊尔

在17年后的某天夜里，一位身着魔族斥候制服的不速之客闯进她们的闺房，姐妹两收留了身负重伤的他。在疗伤过程中，姐妹俩对这位年轻英俊魔族斥候渐生爱意。他无意间看到姐妹俩的课本和笔记后，他告知她们真实身份——她们是每两百年降世一次的“光暗双子”。她们的体内各含有两种极致的光与暗的力量，正是开启树心城下的大地之心的能源之匙。

青年为保护姐妹俩恳求她们跟他走，最终姐妹俩答应了青年的请求。但他一次只能携带一人，晚上他将姐姐安达赛伊尔带到城外后，在返回途中身负重伤，当他背上安达莫莉尔在森林之中，青年身上充满魔族的鲜血气味被精灵辨认出来，魔族青年被精灵的乱箭射死。

在姐妹俩成年日，“苏生之祭”仍旧照常进行，但得知真相后，姐妹俩体内的“光暗双子”的能量发生了巨大的消亡之力。当魔军正欲对城内俘虏大肆屠杀时，被困在地穴内的安达莫莉尔的怨灵，带着强大的消亡之力，破禁而出！魔军瞬间伤亡殆尽。

久远之后，有远征军在古战场的上空，看到一名极像安达莫莉尔的六翼天使，她从云端飞掠而下，唱着悲伤的挽歌，所有听到她的歌声的人族将士，都会在无比的哀恸之中迅速衰老，化为一具毫无生命的枯骨……

“世有双子，光暗相生。一生于昼，助人成神；一生于夜，引执冥灯。”

——《精灵通史·第一千零三章·第三百一十篇》

魔王名字	海德尔
魔王类型	冰霜巫妖
魔王外形	半生物半机械、部分躯体代以紫金仿生义肢、显露在外的肢体上冰寒之气蒸腾、无双足、以悬浮装置移动
战斗方式	冰霜结界、冰刃斩空、冰霜护甲、黑暗祭礼、绝对冰寒

魔族最高魔法评议会长老卡尔莫多在风雪之夜捡到躯体惨不忍睹魔族婴儿海德尔，细心的卡尔莫发现他除了心肺再无其他器官，为使他的生命延续，卡尔莫多在他的体内植入了纯度最高的暗影魔晶。

绝世奇战

异能者之光

史上最牛飞天骑宠

火焰恶魔弗拉西姆

幽魂之骨

寒霜之心海德尔

海德尔在暗影魔晶箱中成长，由最负盛名的药剂师和黑魔法师为他定制一套堪称完美的辅助装置器官，结合强大的黑魔法最后得以成形。成长中的海德尔在魔法上表现出惊人的天赋，他所创制的毒刃流沙和风怒制裁另评议会的长老们都惊叹。

海德尔在20岁的生日上得知自己出生时因为亡灵咒术——婴灵的恩赐而使得出生时模样怪异，下这个咒术的人就是杀害海德尔双亲的凶手！海德尔出走寻找下咒的凶手，卡尔莫多在失去爱子之后还经历了魔族魔法评议会史上最悲惨的“午夜政变”。

数十年后，海德尔作为帮助希摩尔复国的勇士重新出现在人们视线，但是由于修炼魔法过度而使得他变得面目全非，强大的魔法能力令人们相信他能助希摩尔复国。

魔族复国之后，海德尔重新走上了寻找残害双亲的仇人之路。

“那信仰黑暗的，必将被放逐于冥府，永世禁锢于奈落。”

——《圣山禁规·第三条》

此外，《魔域》玩家都知道，《魔域》中拥有数百种特色幻兽，其中幻兽蛋的孵化、幻兽的进化、幻化等均为不错的玩点。第五部资料片当然不会忘记针对这一系统继续做文章，正式推出了飞行骑宠。届时玩家便可以由陆地升至天空随意飞行，在幻魔的世界里享受“空运”的乐趣。

洞悉《魔域》登顶秘籍

从人、神、魔跨越三界的颠覆性创想，回归到《魔域》的游戏本质，神秘的魔幻世界将带来怎么样的新体验呢？从与人PK的其乐无穷到飞升成神境界，再到创世魔王的降临……在第五部资料片即将“上映”之际，让我们通过《魔域》的特色亮点揭开游戏奥秘所在。《魔域》“战斗力系统”，强调互动竞技的游戏特色，让玩家告别繁琐的属性加点和洗点，实力一目了然，战斗更加酣畅淋漓。而源自街机爆发大招设定的“XP”系统，则更赋予玩家战斗能力瞬间飙升激情爆发的战斗体验，非常适合喜欢以一当百、越级秒杀群怪的玩家。另一种特别的技能——神之技能则是以轻松娱乐为主，新资料片中的魔“技”又会是怎样呢？《魔域》“一人多宠”的游戏理念试图打造一种“你不是一个人在战斗”的战斗氛围，与传统“1v1”单挑格局截然不同。其中以多人PvP为特色的“军团系统”，在营造《魔域》中战斗气势上面下了不少功夫。可以说，《魔域》中“一人多宠”的特色玩点，为军团群殴作战增添了一道亮丽风景线。

群殴的力量

“幻兽”作为《魔域》独具特色的网游宠物系统，与“一人多宠”的游戏玩法相辅相成。历经几年发展，“幻兽”系统目前已有骑宠、星座幻兽、年兽等等，甚至可以说“幻兽”正成为《魔域》中一支族谱庞大的家族。如果说《魔域》中的城堡建设、家具功能为玩家带来的是“家”的感觉，那么牵手、接吻、双人骑宠等社区功能，则为玩家“业余”生活增添了一些崭新、温馨的新特色。P

超级XP

顶尖高手

地狱之门

阻我者死

异能者的光芒

杀人越货的勾当

离我远点

头条新闻

■《诸侯》公测新内容开启

由陈小春代言的《诸侯》于7月3日正式开启公测，且在公测版本中加入诸多新鲜内容。

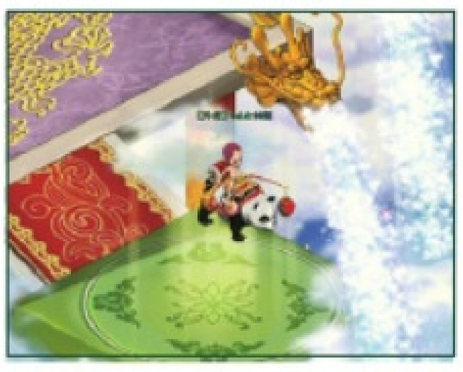
金酷表示，《诸侯》可以提供不同类型副本的游戏体验，比如单人副本“平阳郊外”“周幽王陵墓”，多人副本“禁忌之夜”“诅咒之迷宫”“冰火二重奏”，还有塔防副本“先祖祭祀场”。公测版本中又开启一个新副本“英灵殿“，传说是黄帝为手下一位大将而建的宫殿。“英灵殿”的设计综合了玩家建议和全新创意并加入更多新装备。

“盛大vs金酷”战场也在公测版《诸侯》中开启。新系统中，盛大与金酷两个公司的用户，可以同时进入同一个服务器中进行互动，战场判断出玩家来自哪款产品后自动分出阵营。

此外还有全新系统“巴的野望”。玩家需要在一群怪物中找出关键怪并将其击杀才能获得胜利，每击退一波怪物后都会有丰富奖励，包括大量铜板与经验。

金酷介绍，《诸侯》公测后，还有很多新系统会逐步与玩家见面，包括家园住宅、社交系统、战国娱乐场等等。

■《生肖外传》技术封测落幕



从6月19日开始的《生肖外传》技术封测于7月4日下午结束。金酷表示：“在10多天的技术封测中，由精英玩家和专业测试人员组成的评测团队对游戏中的每一项系统都做了详细检测，从文字描述中的个别错别字这样的小方面，到任务NPC消失不见等大问题，都被评测组一一找出，官方工作人员也在第一时间对各种游戏Bug做出了修正。”

金酷指出：“首次封测结束后，工作人员除了继续对游戏进行测试修改和完善外，还要为生肖外传增加更多游戏内容。目前，已经进行调试的新内容，如洞府系统、竞技系统、时装系统、结婚系统、视频系统等等都即将完成。另外，将成为日后《生肖外传》另一个重点的‘生肖外传小游戏’，也已经有了将近60%的完成度。届时玩家即使下线，也可以和游戏里认识的朋友进行互动游戏。此外还有变身系统、神兽塔系统、时空系统等等全新游戏体验，都已排上日程，准备开工制作。”

■金酷游戏不支持线下交易

据悉，有关部门已将网络虚拟财产、防沉迷等列为需重点治理问题，盗窃网络账号和虚拟物品也已成为重点打击的新型犯罪行为之一。而与虚拟财产、装备交易相关的网络交易平台，亦将成为需要规范的重点。金酷游戏针对游戏中的虚拟物品买卖行为，再次声明自己的立场：

“金酷游戏对旗下的所有游戏，不支持玩家们之间以人民币现金交易虚拟道具的行为。如果一旦玩家之间因私自进行交易之后，发生诸如盗号、物品丢失、受骗上当等类似的不良问题，官方将不予处理，并且不承担因此而带来的责任。

同时建议玩家们为保护自己的游戏账号安全，以及保护自己的财产，请不要使用线下的交易。这种线下的交易不仅为玩家们的账号安全带来隐患，也为游戏中的平衡性和公平度带来忧患，所以请玩家们不要选择这样的交易方式。”

月评

■从金酷看现今网游

正如在7月中所说，在网络游戏这个“什么都可能”发生的市场中，金酷算不上所谓“业内巨擘”，但也正因如此，从金酷这支“新军”身上，可以看到不少现今国内网游市场的现状。

读者朋友现在可以换位思考一下，如果今天是你开创了一家网游公司，你会怎么做？当然前提是没有李嘉诚的赞助，也没有连中3个500万的好运气。

代理一个WoW-Like然后打出“狂灭阿尔萨斯”的旗号？还是弄个四不像的山寨作品先骗点钱再说？或者两耳不闻窗外事，下定决心潜心研发一个“绝世精品”？

不管做何打算，在这之前，你必须首先了解这个市场，因为现在你是一个商人，不是一个艺术家，也不是一个高端玩家，而是负责着几十口人饭辙、每天一脑门子“合同”的老总，没错，你得先赚钱。

不少厂商也正是在这一步上犯了个“主观”小错误，“我认为”会这样，“我觉得”是那样，可惜往往事与愿违，被市场“认为”：你被淘汰了。

我想这也是金酷为什么选择《诸侯》与《生肖传说》这两款游戏作为进入这个市场的“先行军”。很多数据都表明，虽然有越来越多的3D游戏出现，但2D游戏仍旧占据着半壁江山。当我们惊叹WoW拥有500万玩家时，可能忽视了《梦幻西游》的在线人数，当我们感叹3D画面就是好的时候，也许并不知道《传奇》仍然可以吸引多少玩家往里砸入大把钞票。

这就是现在国内网络游戏的现状。

这是一个很现实的世界，没有资本，何谈理想？所以从企业层面来讲，金酷游戏第一步走得相当稳妥，且看接下来表现如何。P

《诸侯》官方电子杂志

生肖传说外传

●制作：金酷游戏 ●运营：金酷游戏
●游戏类型：大型多人在线角色扮演（回合制） ●游戏状态：技术封测
●官方网站：http://sx.12ha.com/

■上海 莱依林

《生肖传说外传》封测报告

《生肖传说外传》以十二生肖为游戏主题，玩家可以在游戏中扮演自己属相的角色，闯南走北享受奇妙的梦幻仙境所带来的生肖修仙之旅，游戏以大家从小就耳熟能详的十二生肖神话为剧情，并且在原来十二生肖神话的基础上加入更多曲折剧情，以电影式剧情任务系统为玩家营造代入感。

游戏特点纵览

《生肖传说外传》是金酷游戏继新《魔界》《战神光辉》《诸侯》之后又一新作，以贴近中国玩家的十二生肖为游戏主题，讲述十二生肖如何修炼成仙的故事。根据金酷介绍，《生肖传说外传》将采用点卡收费模式，因此，在很多细节上可以看出设计者对游戏时间的把握，例如花在跑路上的时间就不会很多。游戏共设四大门派八大职业，24个人物选择，门派分别是五庄观、高老庄、龙宫和地府，各门下相对应职业：封印天师、八卦天师、乾元祭司、坤宁祭司、火灵使者、冰魄使者、斩焰修罗、御焰修罗。每个门派都有6个人物供玩家选择，4个门派形象不重复的人物共有24个，即十二生肖男女。

宠物摆摊

从视听上说起

画面——亮丽、明快、可爱。《生肖传说外传》的画面色调非常明快，人物设计、场景设计等，也都凸显了Q版网游的可爱风格。

音乐——古典、轻松、切合。游戏BGM基本上都是由中国民乐乐器演绎的，可以轻松辨认出古筝、二胡、笛子等。在打斗过程中，运用不同的技能会有不同的技能声效。在野外时，虫鸣、鸟叫、小溪流水等声音，和场景画面浑然一体，让人有种身临其境之感。

活动现场

游戏体验面面观

《生肖传说外传》的主线剧情非常紧凑，十分贴合“十二生肖修仙”游戏主题。当然，除去主线任务，生肖任务、副本任务等任务系统也都是必不可少的。 宠物是《生肖传说外传》一大玩点，通过野外抓捕怪物或者炼化怪物而获得，当然，怪物也都非常可爱。宠物非常实用，既能帮主人降妖伏魔，完全遵照主人的意思去行动，还能摆摊买卖，风吹雨打雷不动。装备系统包括三个方面：武器、装备和宝珠。装备分别有头饰、衣裤、腰带和鞋子；宝珠分别有武器宝珠、头饰宝珠、衣裤宝珠、腰带宝珠和鞋子宝珠装备总共最多可以有6个属性，两个蓝色属性（游戏中较多途径获得，最直接的获得途径是合成制造），两个金色属性（打孔镶嵌获得），两个粉色属性（需要和宝珠合成后获得）。宝珠是一项相当重要的环节，他是用来吸收蓝色属性的道具，武器或装备上有蓝色属性可以通过宝珠吸收，但是被吸收的武器或装备就此消失。宝珠只能容纳一个蓝色属性，若一件武器或装备上有二个蓝色属性，只随机取一。另外，宝珠不是完全吸收该属性全部，而是只吸收该属性的一半。

经常出现恶搞对白

《生肖传说外传》的完美击杀系统很有新意，这是一个评价Boss战的系统，会对玩家刚刚和Boss的激战作出评价。总共有S、A、B、C、D五个档次，获得评价后能得到相应奖励，奖励体系是以进步或一直保持最好评价为目的，比如当战斗后第二次的评价比第一次好时，就可以获得更好的奖励。或是连续几次保持好评价，就可以获得金、银勋章，收集到足够的金、银勋章可以在相应NPC处兑换其它道具。每10级左右都会遇到一个副本。每个副本都有一个故事，这个故事会和玩家做的主线任务有着紧密联系，可以说副本中的故事就好像《生肖传说外传》的番外。笔者目前做过10级副本“老妖巢”，讲述了“倩女幽魂”的故事。

五庄观内

测试小结

将采用点卡收费模式的《生肖传说外传》给人的整体感觉就是紧凑。无论从地图布局设置、任务剧情发展、打斗节奏等方面，都可以强烈感受到这一点。而且十二生肖的主题确实很能吊起笔者胃口，通过游戏中选择自己属相的人物，让笔者在游戏中更有代入感。有一点要着重提到的是，对外挂打击的重视在封测版中就可以看到一些影子。首先是双货币系统的设置，分为可交易和不可交易两种货币，刷怪只能获得不可交易的铜板，相信这一点将会极大降低打钱工作室存在的几率。还有人物跑路时，会自动间断性回退几步，这一点则是防止外挂寻路找点。P

诸侯

●制作：金酷游戏 ●运营：金酷游戏
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：公测
●官方网站：http://zh.12ha.com

■北京 羽翼

《诸侯》势力战攻略全记录

起先是被《诸侯》官网上某篇新闻吸引：在新手村外，分别有几只以“琴棋书画”为主题的小怪。《诸侯》在开卷之初就构思这样一个历史悠久的具有中国特色的传统艺术，可见其策划的用心程度，想必这款打着民族旗帜、号称“无处不透露着古文化的韵味”的2D游戏，也许确实值得一玩。

结果这一玩就玩了将近3个月，平时忙的时候就开着小助手挂在那里，倒也方便。笔者认为，大多数2D非回合制的网游几乎都是主打PK与势力战，势力战也是最能体现一款游戏火爆程度的手段之一，《诸侯》同样如此，不停打怪练级做装备，为的是什么？为的就是在PK的时候能更胜一筹！为的就是在势力战的时候能杀入敌营以一当十！笔者不爱打副本，也不爱做任务，更对官方活动、特色系统什么的没有任何兴趣，惟有这势力战让我情有独钟。

别以为势力战是单单依靠人数的多少和装备的好坏来决定成败，即使这确实是成败的原因之一，但是更多的时候势力战考验的是势力统帅的战略头脑，一名拥有杰出战略头脑的统帅，往往可以左右一场战斗的结果。就像古代孙武和孔明，运筹帷幄，决胜千里。

今天，就根据笔者参加过十多次势力战的经验，来介绍一下《诸侯》势力战作战的全过程。首先来介绍下据点，目前只开放了两个据点：盘岩堡与应龙城，在这两个据点内部，均设有一个“霸者之鼎”。

参与势力战条件：

1.玩家等级30级以上并加入了一个势力，可以参加抢夺据点盘岩堡的势力战；

2.玩家等级60级以上并加入了一个势力，可以参加抢夺据点应龙城的势力战；

3.如果红名，同样也可以参与势力战，但是死亡后会马上进监狱。

势力战注意事项：

1.攻城战时间，每周六晚间8：00～9：20；

2.由玩家占领的据点，势力战开始后40分钟内，若攻守双方未发生交换，则攻城战结束；若40分钟内霸者之鼎被打破，那么守方只需要坚持15分钟保持霸者之鼎不被攻方击破，即可胜利，攻城战结束；

3.一个新服务器开放，在该新服第一次势力战中，据点是由NPC守城，据点中有等级高强的怪物群，在这种情况下：

a.所有势力属于攻方，霸者之鼎被击破时，系统将计算所有参与势力的功勋值，功勋值高的一方为守方；

b.守方势力需坚守900秒，保证霸者之鼎不被其他势力击破，才能成为此据点的主人；

c.若守方玩家未能坚守900秒，霸者之鼎被攻方打破，此时计算功勋，功勋高的一方为守方；

任务NPC用现在流行的“叹号”方式标明

势力场景门口

盘岩堡内部

d.若守方坚持时间未到900秒，此时霸者之鼎也未破，但势力战时间结束时间到了，此时亦会计算各个参与势力的功勋，功勋高的一方获胜——占领该据点。

4．一个服务器第一次势力战结束后，接下来的据点都是由玩家占领，在这种情况下：

a.霸者之鼎被击破时，系统将计算所有参与势力的功勋值，功勋值高的一方为守方；

b.守方玩家需坚守900秒，保证霸者之鼎不被其他势力击破，才能成为此据点的主人；

c.若守方玩家未能坚守900秒，霸者之鼎被攻方攻破，此时计算功勋，功勋高的一方为守方；

d.若守方坚持时间未到900秒，此时霸者之鼎也未破，但势力战结束时间到了，此时也会计算各个参与势力的功勋，功勋高的一方获胜，并占领该据点。

势力战流程介绍

第一阶段：势力战之前

1.在势力战开始前30分钟，系统会提示势力战即将开始；

2.在势力战开始前25分钟，符合条件的玩家可以进入势力战地图；

3.在势力战开始前20分钟，系统会自动把等级不符合要求且非势力玩家传送出势力战地图，并持续到势力战结束才可以随意进入；

4.没有被势力占领的据点将由野外的怪物占领，并且由系统刷新出来的NPC作为防守方，防守据点，势力战开始前防守的NPC为不可攻击状态。

第二阶段：势力战正式开始

1.8点整，势力战正式开始；

2.系统将自动传送防守方到据点内防守方的复活点，而进攻方则自动传送到势力地图门口，一旦进入，就可以攻击防守方，在此期间，地图玩家死亡暂时不会掉落物品、装备等。

第三阶段：霸者之鼎抢夺

1.如果势力战开始后，防守方在40分钟内坚持保护霸者之鼎不被进攻方击破，那么防守方宣告胜利，势力战提前结束；

2.势力战开始后，进攻方在40分钟内无法保护霸者之鼎，被进攻方击破，系统将统计多个进攻方的功勋，功勋高的势力则由进攻方变成守方。

第四阶段：第二轮霸者之鼎抢夺

1.如果防守方坚守霸者之鼎15分钟未被进攻方击破，那么防守方为胜利方，并占领据点，享受据点内NPC贩卖的特殊道具等；

2.如果进攻方未能在15分钟内将霸者之鼎击破，或者防守方由于势力战结束时间快到了无法守满15分钟，则势力战结束时按照功勋值计算哪一方才是此次势力战的胜利方，并占领据点；

3.如果进攻方在15分钟内将鼎击破，那就循环下去，势力战也将持续下去直到9：20结束。

第五阶段：势力战结束

功勋值获得途径

进攻方：

1.攻击霸者之鼎的时候，每打掉1000生命增加一点功勋；

2.打破一个城墙，能增加40点功勋；

3.打死一个长弓兵，能增加16点功勋；

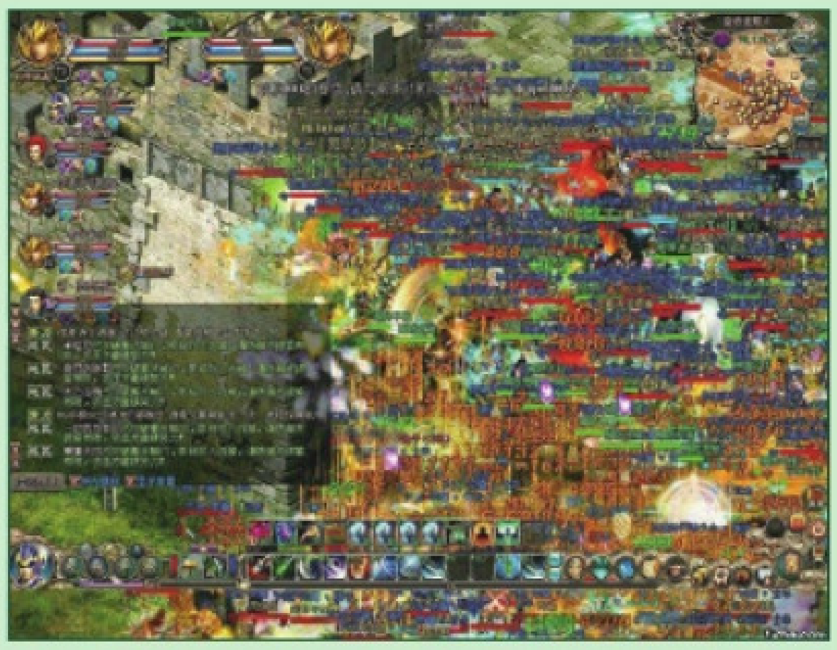
4.成功杀死首领，能增加300点功勋；

5.杀死敌对势力玩家，每一人能增加1点功勋。

防守方：

每防守1分钟，增加500点功勋。

《诸侯》的势力战需要考虑的不仅仅是人数多少问题，更多是进攻路线的选择、防守的侧重点以及每个环节的人员调配，这就是笔者在本文之初说的“运筹帷幄，决胜千里”。每场战斗的战术都是多样化的，根据自身的条件不同，选择的战术也会不同，可以选择快速集中兵力短时间内猛攻猛打，也可以选择重点防守，并在战斗中寻找机会适当的给予敌人致命一击。就象战国四将中号称人屠的白起，他的一生大大小小战役无数，却没有一场败仗，并且多次以少胜多，所以说，拥有一名杰出战略头脑的统帅，往往可以抵得上敌人的千军万马，这也正是《诸侯》势力战的魅力所在。



盘岩堡城门外

《诸侯》原画

■写在前面

桌游进入国内，已经有了相当一段的时间，但真正表现出迅猛发展并向大众普及的势头，是今年年初以后的事情，如今可以毫不夸张地说桌游吧如雨后春笋一般在全国各地涌现。

按照之前的设想，本期将刊登上海（及华东地区其他城市）桌游吧的介绍，但据我们了解，上海地区已经有了数十家桌游店（数目还在上升中），如果都刊登出来，栏目就不是栏目而变成通讯录了，所以我们只能选几家规模大、营业时间相对较长的来介绍（需要更多信息的话，可以上网查找）。

本期介绍的桌游，首先是与《卡坦岛》并称的广受欢迎的入门级桌面游戏——《卡卡颂》。《卡卡颂》是一款标准的德式游戏，抽象了的建筑物、拼图式的建设方式是其鲜明特色（这种拼图类游戏在桌游中有很大一票）。玩家不会中途退出游戏，游戏中充满了合作和竞争，但又不会很激烈，很适合家庭成员一起进行。

接下来的《富饶之城》是一个囊括了吹牛、社交及城市建造的多人聚会纸牌游戏。2000年一经推出，就深受全世界桌游玩家的喜爱，游戏中玩家互相“算计”，互猜身份（此类互猜身份的游戏在桌游中也有相当比重），比杀人游戏更胜一筹而且趣味性更强。

除以上两款之外，我们还将介绍一款叫做《烧钱》（Burn Rate）的游戏。这款游戏在知名度上无法同《卡坦岛》和《卡卡颂》相比，但同其它游戏“赚钱、搞建设、扩大再生产”的模式相比，Burn Rate的创意是独具匠心的。如果你在一家与IT相关的公司工作（或者即使和IT无关），如果你说在游戏中发生的事情在现实中你也经历过，比如看着Bad ideas消耗着有限的资源，看着作威作福的高薪低能VP（副总裁）却无可奈何，我不会觉得奇怪的。大家在游戏时发出会心的笑声，游戏的目的也就达到了。

《魔兽世界》集换式卡牌，推出中文第四版《战争之血》，赶快去了解一下吧。本期《大众软件》中旬刊将随刊赠送魔兽卡牌3张，并举行抽奖活动，奖品绝对让人惊喜，具体细节请参看栏目正文部分。

■ 上海及周边地区桌游吧

方盒子365德国桌上游戏聚乐坊

地址：长宁路982号6-C座
电话：021-62362616
经营类型：桌游零售店与桌游吧

网缘桌游主题茶坊（云南南路店）

地址: 黄浦区云南南路180号淮云大厦3楼
电话：021-63556028
经营类型：桌游吧

网缘桌游主题茶坊（湖北路店）

地址: 黄浦区湖北路209号
电话：021-63501505
经营类型：桌游吧

FF桌面游戏吧（漕溪北路店）

地址：虹桥路18弄实业公寓28号24D
电话：021-54246879
经营类型：桌游吧

FF桌面游戏吧（国定路店）

地址：国定路506号
电话：021-55660135
经营类型：桌游吧

FF城市勇者主题桌游概念馆

拥有三家不同风格的连锁店

人民广场店——赤龙酒馆
地址：浙江中路229号百米香榭312室

天钥桥店——时光之轮大厅
地址：斜土路2601弄嘉汇广场T1幢11F

中山公园店——午夜善恶园
地址：长宁路988号花园大厦12楼C座
统一订座电话：021-62112006
经营类型：桌游吧

温州趣玩吧旗舰店新国光店

地址：温州市鹿城区信河街新国光大厦C幢2楼
电话：0577-88265803
经营类型：桌游吧

趣玩吧朔门店

地址：温州市朔门街135号
电话：0577-88160829
经营类型：桌游吧

趣玩吧吕浦店

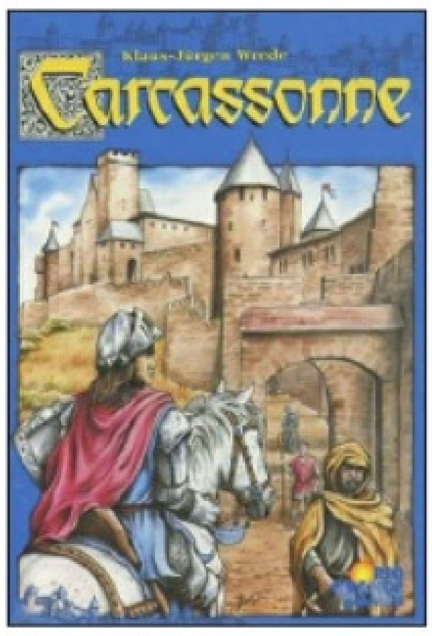
地址：温州市春晖路125号
电话：0577-88699758
经营类型：桌游吧

趣玩吧宁波店

地址：宁波市中山东路416弄24号中山天地一楼
电话：0574-87378758
经营类型：桌游吧

趣玩吧乐清店

地址：乐清市马车河望河路76号
电话：0577-61522692
经营类型：桌游吧



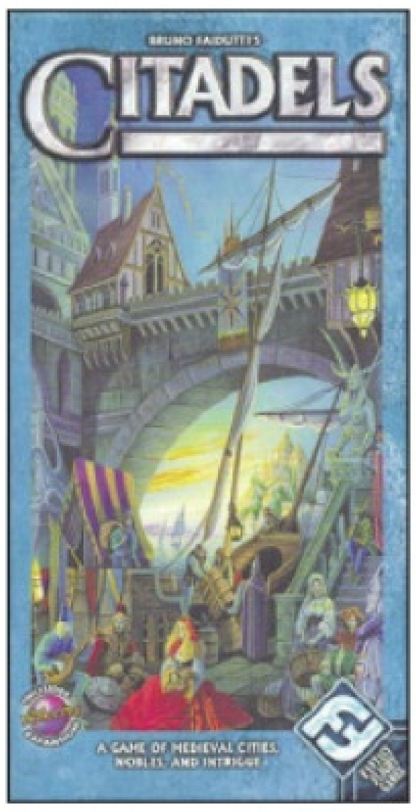
英文名称：Carcassonne
中文译名：卡卡颂（卡卡松）
设计者：Klaus-Jurgen Wrede
出品公司：Rio Grande Games 和Hans im Glück
发行时间：2000年

卡卡颂是法国南部的一座小城市，城市以中世纪罗马式城堡而闻名。设计者根据卡卡颂城堡的外形以及独特的乡村景色，设计出了同名的桌上游戏。

游戏中玩家扮演着中世纪的诸侯，派出自己的部下们去开拓卡卡颂周围的地区。游戏中的各类建设都是通过拼小图板的形式来完成的，这使游戏变的简单而又非常有趣。总共有72片小图板，其中一片为起始片（背面写着白色的C）。每个玩家共有8个部下（很可爱的小人模型），其中一个要放在记分板上，其他7个可在游戏中使用。

游戏开始时先把起始片放在桌面中央，每个玩家可进行如下动作——抽出一张地图图片，拼入现有的地图中（拼入地图时，必须遵循道路接道路、城堡接城堡、农田接农田的原则，而且至少要有一条边与现有地图相连才行），如果所有人都同意该片无处可放，则重新抽一张。之后玩家可以派出一个部下占领刚刚放置的图片上的一个地区（也可以不派）。最后是计算这一轮的得分数并收回已得分的部下。

《卡卡颂》中的地图图片都有绘制精美的图案，白色的是道路，绿色的是农田、还有灰色的城堡和高耸的修道院，玩家将部下放到该图片上，就表示这个区域属于自己。因为每个图片都不构成完整区域，所以玩家必须不断通过拼图来扩大区域或者封闭区域。当一个区域被封闭了，就代表这个区域完成了，玩家就可以根据规则获得一定的分数（城堡、道路、修道院封闭后立即计算得分，农田在游戏终结时计算）。当游戏中72个图片都放置到桌上后，分数最高的玩家是胜利者。需要说明的是：玩家每次只能派出一个部下，并且只能放置在刚刚摆放的这个图片上。如果玩家已经没有部下，则无法放置。若同一地区（已连通的城堡、道路或农田）已被其他玩家的部下占领，也不能再进行指派。部下一旦派出就不能任意收回，只有当部下所在区域（城堡，道路或修道院）完成时，在计算得分后，才能收回部下。



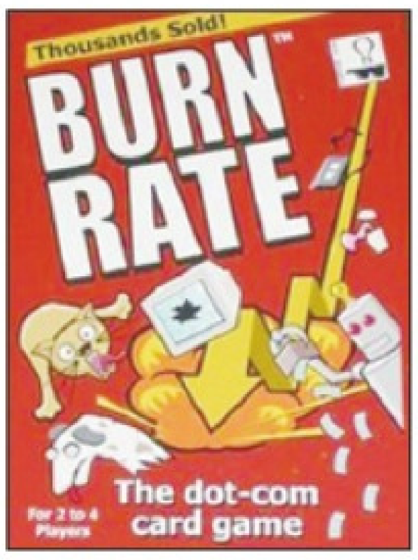
英文名称：Citadels
中文译名：富饶之城
设计师：Bruno Faidutti
出品公司：Fantasy Flight Publishing。
中文版代理：新天鹅堡企业有限公司
发行时间：2000年

在《富饶之城》中，你是一位中世纪的领主，建造新的地区来扩张你的城市。

游戏中有5种颜色共65张地区卡（每个地区都需要一定的金币作为建设费用），8张角色卡（刺客、盗贼、魔法师、国王、主教、商人、建筑师、领主），每个角色都有其独有的特殊能力（刺客可以杀死一个角色，让选这个角色的玩家不能做任何事，盗贼可以偷其他角色的钱，魔术师可以换取别人的地区卡等等，角色的顺序是固定的，决定之后的行动顺序）。

游戏开始时，每位玩家会获发4张地区卡、2枚金币。选年龄最大的为第一轮国王，国王根据玩家人数，随机抽出去几个不使用的角色卡（根据玩家数不同，有详细的抽取角色卡规则，请参看游戏说明书），然后从国王开始，按顺时针顺序每人选一个角色（每轮开始时都如此）。当所有玩家都选择好角色后，国王就按照角色的序号依次读出角色名字。当听到角色名字时，持有这个角色卡的玩家就显示自己的角色卡，并且执行自己回合的行动。玩家可以从银行拿取2枚金币，或者抽取2张新的地区卡，选择一张放入手上；接着，玩家可以将一张地区卡放在自己前面，并且支付建筑费用（支付的金币交回银行）。你也可以选择不建设，你的城市不能有两个相同的地区。前文说到的每个角色的特殊能力，玩家可以在自己回合使用一次。

所有玩家行动结束，则重新洗混角色卡并开始另一个回合，直到有玩家建设了第8个地区，该回合结束时，游戏就会结束并根据特定规则计算分数，分数最高的玩家就是胜利者。



英文名称：Burn Rate
中文译名：烧钱
设计者：Rich Koehler
出品公司：Cool Studio/Korea Boardgames/Toy Vault Inc.
出品时间：2002年

这款2002年出品的游戏，算不上一款新游戏了，名气上也无法和之前介绍的“卡坦岛”“卡卡松”相比，但绝对是一款独具特色的好游戏。

玩家扮演的是一家IT公司的总裁，公司有四个部门——财务（Finance）、人事（Human Resources）、技术（Development）、营销（Sales）。每个部门都需雇用员工，员工的能力值是0～3，每个部门的实际工作能力是由该部门最强员工的能力值决定的。但是如果某个部门存在VP（副总裁）级别的员工，则部门的工作能力由该VP的能力决定。

游戏开始时，每个玩家都拥有一定数量的资金，除了财务部门偶尔能融到少量资金外，游戏中的其他项目都是亏钱的，而玩家的获胜条件是——对手们都因资金不足倒闭，而你的公司还在维持着。 游戏中，玩家要做的事包括以下若干：给自己的各个部门雇用（Hire）高能力的VP，为对方的部门雇用（Bad Hire）低能力的VP，挖走（Poach）对方的高能力员工，解雇（Fire）己方的高薪低能者，让自己的财务部门融资，将大量的坏点子（Bad ideas）交给对方的技术部门研发，将对方交给自己的Bad Ideas取消掉（Release）等等。每一个Bad Idea都需要一个工程师来研发，如果工程师的数量不够，则需要请外包人员（工钱是工程师的三倍）。

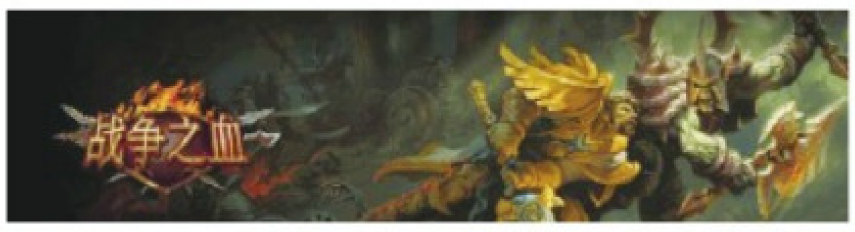
每个轮次每个玩家都要为自己雇用的所有员工支付工资，也包括从事Bad Ideas研发的工程师和外包人员，如此往复直到还有一家公司没倒闭为止。

体验另一个原汁原味的《魔兽世界》

2009年6月18日，“魔兽世界集换式卡牌游戏”（以下简称WoWTCG）将竞技场的角逐移植到了桌面之上，在《魔兽世界》的另一个领域，我们终于赶上了世界的脚步。千呼万唤始出来的中文第四版《战争之血》，由英文七版《Drums of War》（战争之鼓）和英文八版《Blood of Gladiators》（角斗士之血）浓缩而成，就连名字都是一个版本抽取两个字，不偏不向，相当协调。

“售前现开”是一项聚会意义大于竞技意义的比赛，各路牌手济济一堂，胜负无所谓，谁是“红手”谁是“黑手”才是大家关心的话题。

那么，《战争之血》—乃至WoWTCG—乐趣到底在哪里呢？



1

这里有众多个性鲜明的英雄，如同你的另一个ID。你将扮演他们，发动技能、调遣盟军、使用装备、完成任务……在更为现实的空间中建功立业。

2

这里有我们熟悉得不能再熟悉的九大职业，WoWTCG的设计不仅与《魔兽世界》完美对应，甚至反作用于网络游戏的开发。坦克？治疗？输出？不不不，其实你能够做到更多。

3

这里有形形色色的盟军，他们都是你值得信赖的依靠。当然，你也可以只身一人，体验一骑当千的豪迈之感。

4

这里有运气成份少了很多的装备，UDE鬼斧神工的设计无情的嘲弄了暴雪的止步不前，当你对“改个外形、加个数字”的老套路感到厌烦甚至愤怒的时候，或者你应该考虑一下WoWTCG了。

5

这里有伴随我们成长的任务，完成就有奖励，不打折、不还价、不亏欠、不拖沓，一如秒表的精准。

6

这里有与“竞技场”有关的话题，具有无限可能的组合等待你的挖掘。我坚持认为除非全职业制霸，否则《魔兽世界》的PvP是不可能平衡的，所以我选择了相对靠谱的WoWTCG。

7

这里有大名鼎鼎的历史人物，与之并肩作战并不算什么，因为你是他们的老大！

8

这里有我们曾经留下无数次脚印的风景名胜，不过这次我不是来旅行的，让“敌人”领教一下什么叫“主场优势”吧。

9

这里有随着欢呼与兴奋赫然出现在手上的刮刮卡，不管是准备自己享用还是打算做做生意，你都会迎来他人艳羡和嫉妒的眼光——啊！我要和你握手！沾点灵气！

10

这里有比赛、有活动、有奖品、有PARTY……有许许多多“看得见摸得着”的同伴。告别“宅”的阴霾，为生锈的“社交机器”来点润滑剂，前一秒你还是我眼前的对手，后一秒我就是你身边的朋友，这种感觉——妙不可言。

了解“《魔兽世界》集换式卡牌”得刮刮卡大奖

《大众软件》杂志8月中旬刊附送“《魔兽世界》集换式卡牌”3张。

同时，你只要将《大众软件》中旬刊读者回函卡寄回，就可以参加抽奖活动，赢取刮刮卡奖品。奖项及奖品数量如下：

一等奖1名 幽灵虎（可兑换幽灵虎坐骑）

二等奖5名 国王穆克拉（可兑换猩猩宠物）

三等奖10名 去钓鱼（可兑换钓鱼椅）

鼓励奖30名 地精泡泡（可兑换地精杂烩煲）/魔兽卡牌T恤/魔兽卡牌纪念硬币（随机抽取一种）

刮刮卡具体兑换方式，请参看http://kapai.178.com中的“刮刮卡入手全攻略”部分。

注意：如果您愿意参加刮刮卡抽奖活动，请将回函卡中的“我愿意参加《魔兽世界》集换式卡牌抽奖活动”前面的“□”里画上“✓”。每期回函卡截止日期为该月月底（比如参加8月中抽奖的回函卡截止日期为8月31日，以邮戳为准）。

头条新闻

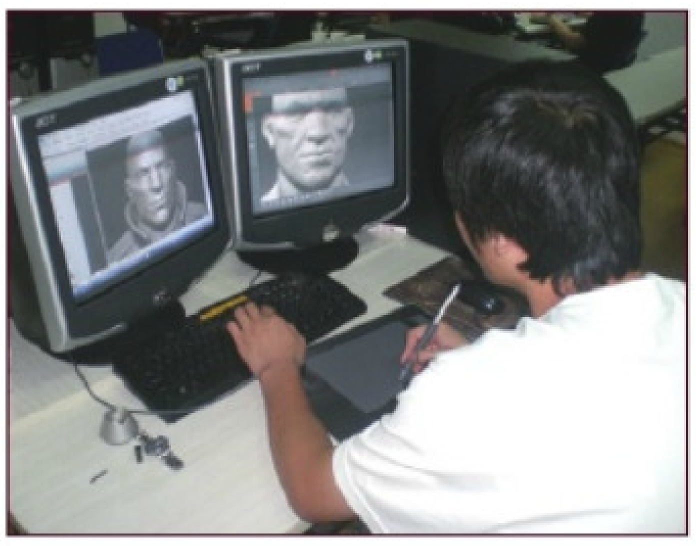
■ 北三环校区

汇众教育北三环游戏校区7月初迎来首场校园招聘会，北京掌趣科技发展有限公司的招聘负责人来到游戏学院招聘游戏程序测试方面的学员。据汇众介绍，此次招聘会上，学员们先是听取了企业招聘负责人的招聘要求和指导讲座，之后与负责人进行一对一的面试。

据悉，掌趣科技成立于2004年8月，是注册于中关村科技园的高新技术企业和双软认证企业。作为一家专业移动增值业务服务提供商，目前正与国内相关电信运营商合作。

汇众表示：“北三环校区与500多家游戏企业建立签订了人才合作协议，同时也与国内上千家游戏公司保持着密切的合作关系，为游戏企业定向培养人才。学院定期为学员开设就业指导讲座、参观游戏企业等活动。2009年第一二季度学员的就业率一直排在前列。”

■ 沈阳校区



7月1日，汇众教育游戏学院北区V5.0美术教师培训及认证培训在沈阳动漫游戏校区举行，来自北区5个校区骨干美术教师参加了本次培训。

汇众表示：“汇众教育游戏学院新升级的V5.0课程结合了游戏开发行业最新技术，对教学案例、素材做了大量更新，更适应了游戏技术的发展趋势。本次教师培训认证的内容主要是针对游戏学院的V5.0的课程升级进行系统教学规范。”

本次培训由沈阳游戏校区次世代美术资深讲师赵琳亲自授课，培训内容主要涵盖课程培训说明、专业知识理论讲座、技能点培训、项目答辩等几大模块。

■ 校园夏日活动

入夏以来，汇众教育各个校区都在组织学员踏出教室，享受户外。汇众认为：“一方面丰富学员们的课余活动，一方面加强相互之间的沟通与了解。”

据汇众介绍，西安小寨校区学员在班主任的组织下前往西北最大的人工湖——西安未央湖游乐园游玩。学员进行吊桥、水上泛舟、开碰碰车、旋转木马等娱乐活动，还观赏了夏日荷花，品尝了地道的陕西凉皮。北京公主坟校区则组织了一次公园一日游，各位老师进行了摄影比赛，学员们一起赏荷、戏水、喂鱼、野餐。天津校区组织部分在校师生举办了校园篮球赛，由4个班级学员共组成4个队进行角逐。

月评

■ 后期制作，你也能掌控的“变2”吸金妙招

《变形金刚2》的强力出击再一次证明，好莱坞大片所创造的幻想世界已经深刻地影响着我们的生活。经典震撼的特效场景，也让很多人对影视的后期制作萌生兴趣。

目前，后期合成使用的软件比较多，除了高端的Infemo、Flame之外，能在PC上使用的主流合成软件主要有Shake、Fusion、After Effects等。如果你想成为一名电影后期制作或者动画后期合成师，掌握每一款软件的各自特点和后期合成的基本知识是必不可少的。如：After Effects沿袭Photoshop层的理念、上手会比较快；而Shake和Fusion是节点式的合成软件，主要用来生成细致复杂的效果。

如果你能够熟练掌握After Effects的基本使用、常用特效的功能及使用方法、蒙版及运动跟踪和AE渲染输出等，就基本具备了合成视频、音频、动画和图像的能力；具有使用特效配合换面烘托氛围和提高视觉冲击力的能力；以及使用Maya与AE配合制作栏目包装的能力。当然，掌握的软件越多，就越有利于你发挥它们的不同优势。

有人说过，“一个好的后期能解决一半的问题。”这样的描述绝不夸张。有时候制作很一般的三维素材，经过后期的高水平调整，就会化腐朽为神奇。只不过，在电影合成中，这样的效果还需要借助两个功能异常强大的软件，Nuke和Toxik。当然，学习起来也更加复杂。因此，任何一家动画制作公司，对于一个优秀的后期制作人员，都是求贤若渴，倍加爱护。

作为国内数字娱乐职业教育权威机构，多年来，汇众教育一直致力于本土影视人才的培养。数千名自一线的专业老师，为学员提供最前沿的专业课题、最终画面效果、构图、色彩、空间、画面的艺术性以及视觉中心等一系列问题的完美解决方案。

在他们的指导下，学员不仅能够对灯光渲染部门的文件分层提出要求，并把分好层的序列图片准确无误地进行合层；能够按照影片的氛围效果要求对画面进行校色，画面层次丰富，饱和度达到要求，并对整个色调进行调整；还能够通过各种颜色色阶图、矢量图检查图像的色彩范围，从而按照各种播映要求输出成品图像。此外，利用“云世界”领先的互动教学平台，你可以组建自己的“远程开发团队”，实时参与企业的项目，在学习的同时就轻松拥有大量的实践练习和丰富的经验积累。P

游戏学院

2009汇众教育“云世界之星”美术作品大奖赛启动

为激发学员的创作热情，促进学员求职作品的积累，提升学员的就业竞争力，由汇众教育数字技术研究院主办，面向汇众教育游戏校区、动漫校区全体在校学员的大型赛事——“漫游云世界 闪耀我光芒”2009“云世界之星”美术作品大奖赛于2009年7月18日0：00正式开赛！

据介绍，此次大赛所征集的原创作品主要分为两类：动漫美术静态作品（2D角色设计、3D静帧作品）和游戏美术静态作品（游戏角色设计、游戏场景设计）。大赛分为报名和票选两个阶段，每个阶段后都有专业评委对作品的原创性进行审核。2009年7月18日0：00～2009年7月24日17：30期间，学员可登录汇众教育“云世界”edu.gafme.com，进入“活动专区”参加本次活动。获奖作品由所有“云世界”注册用户公开投票产生。大赛2大类作品分别设一等奖2名、二等奖4名、三等奖6名、鼓励奖20名、幸运奖100名。获胜者将有机会获得24寸液晶高清显示器、影拓3手写板、320GB移动硬盘等奖品。

此外，本次大赛还得到了《CG》《网友世界》《游戏基地》《动画基地》等知名行业媒体的鼎力支持。关于本次大赛的详细情况和最新进展，有兴趣的读者可登录汇众公司网站www.gamfe.com查看具体信息。

李斌同学及其带领的“虎眼工作室”

校区老师和全班学员合影

广州（动漫）校区 009班毕业项目答辩侧记

2009年6月15日，广州（动漫）校区009班的学员经过近1年的学习顺利毕业，校区组织了班级“3D动画”项目的毕业答辩仪式。

本次答辩得到了校区的高度重视，校长杨晓微、教学主管陈谨义、教务主管王晓亮以及校区所有的3D方向的教师参与了评审。答辩中涌现出一批优秀的动画作品，尤其是李斌同学带领的“虎眼工作室”制作的动画短片获得了一致认可，而该小组在项目制作中体现出来的团队精神以及对艺术创作的执着劲头，感动了现场很多老师和同学。

李斌毕业于广州大学，由于对动漫的强烈热爱，于2008年7月进入广州（动漫）校区009班学习，在学习过程中，表现积极，自我要求很严格。在学习3D的阶段，他带领着5个组员走过了项目制作的每个阶段。每一次项目答辩，“虎眼工作室”总是准备得最充分，而每个组员都非常重视自己在小组中所负责的部分，集体荣誉感很强。在项目制作的过程中，李斌经常汇总项目小组在技术上的问题去请教老师。他们的技术水平在校区各个班级中一直是领先的。

4月份开始，班级进入毕业项目的制作阶段，“虎眼工作室”进入了紧张的项目制作中。在此期间，他们经常在校区机房忙到晚上10点多，每个人都体现出了高度负责的职业精神。为了将影片中的人物动作做得尽量逼真，他们租来DV对照故事情节一遍遍地拍摄动作，再制成影片去研究。为了将影片中出现的怪兽的骨骼绑定做得更好，一个组员甚至专门去博物馆研究动物骨架。答辩会上，小组的每一名成员在发言时都强调了团队精神的重要性。P

“虎眼工作室”作品

游戏学院

民族原创遭遇人才困惑 中国动漫觅出路

“在人们心中，动漫世界尚没有‘中国制造’的概念。相反，‘中国元素’却早已风靡全球。”汇众专家指出，在今年的中国国际动漫节上，包含丰富中国元素和中国故事的动漫作品随处可见，一些海外的动漫大师和大牌动漫制作机构也纷纷表达了将制作推出以中国为题材的动漫作品。

中国元素世界走俏

而早在上个世纪，日本就已经巧妙地借助中国题材、中国元素使起飞中的日本动漫业被注入了原创的因素。曾经家喻户晓的《铁臂阿童木》中主人公的形象就是手冢治虫从中国的孙悟空身上吸取了很多元素而成型的。而他根据《西游记》改编的动漫也曾经在威尼斯国际儿童节上获得大奖。

“日本人厉害之处在于不是照搬，而是有新的创造。这方面，素有世界影视工厂之称的美国，自然也是不落其后的。”上世纪90年代之后，中国经济迅速发展。中国的动画品牌开始引起欧美国家的注意。与此同时，传统迪斯尼风格的动画创作受到挑战，而像蜘蛛侠、绿巨人、美国X战警等众多新的动漫类型，随着技术的进步越做越强。为了创新，美国开始在利用中国题材方面狠下工夫，因此有了《花木兰》《功夫熊猫》等一系列卖座的动画影片。

对此，有专家指出，“目前，美国除了在使用中国题材创作电影和动漫之外，也在试图通过各种渠道实现和中方的合作，其目的是希望借助中西方文化的融合，产生更大的市场效益。”

外热内冷的“中国制造”

尽管中国元素的风靡刺激了国内动漫业复兴的兴奋神经，但也不乏理性之士担忧的指出，“到2008年，我国动漫企业总数虽然已突破5000家，国产动画片的制作总量也超过13万分钟，但让观众耳熟能详的动画形象仍不多。”

据业内分析人士透露，随着2009年动画电影《喜羊羊》的开门红，上半年国内动漫市场热情曾一度被点燃，但不久前出炉的一份《2009年中国文化产业发展报告》却让一些业内资深人士难言欢笑。报告显示，在中国青少年最喜爱的20个动漫形象中，19个来自海外，本土动漫形象只有“孙悟空”名列其中。

另一项不乐观的调查结果也表明：在青少年最喜爱的动漫作品中，日本、韩国动漫占60%，欧美动漫占29%，中国内地和港台地区原创动漫的比例仅有11%，米老鼠、加菲猫、史努比、柯南、蜡笔小新等大批国外动漫形象在中国孩子们的心中占据了主要位置。而国产动漫形象不可爱、缺乏幽默夸张之感、故事老套，多从神话传说、历史故事中取材等，这些困扰中国动漫界多年的老问题依旧没有多少改观。

尽管目前一系列包含中国元素的动漫作品正在世界范围内走俏，一些海外动漫大师和大牌制作机构也纷纷表示将推出中国题材、中国故事的作品，但专家们认为，“长期以来，占据中国影视、书籍、玩具、网游七分天下的仍是日韩动漫和欧美动漫。”

政策扶持，原创意识觉醒

“长城、兵马俑、敦煌壁画、高跷、皮影、扎染、春分夏至、端午中秋、泼水节、火把节……中华文明宝库的熠熠光辉不仅照耀着华夏儿女，也吸引着全球人的目光。”

面对欧美日韩等动漫强国的抢滩，中国民族原创动漫自然不让须眉。日前，第二届“中国文化遗产动漫大赛”正式启动。国务院十部委发展扶持中国动漫专家委员会主任李扬在开幕仪式上指出，“动漫是世界先进发达国家的支柱产业之一，而将文化遗产的厚重与动漫产业的灵活相结合，给一个国家一个民族带来的不仅是丰厚的经济收益，更多的是用金钱难以衡量的民族意识和民族文化。”

李扬表示，本次大赛自2006年开办以来，已经在公众中形成了运用动漫元素表现传统文化遗产内容的潮流。“动漫产业作为文化创意产业的一部分将优秀文化传承和发扬，它的灵活性、趣味性与大众性相结合，正受到各个年龄层的欢迎。”

“事实上，全世界最好的动漫很多是在中国制作完成的。比如《功夫熊猫》，虽然是美国好莱坞的梦工厂创造，但全部制作却是在中国完成。”据了解，随着国家对动漫产业的积极扶持和推动，我国动漫产业近些年来已经取得了长足进步。从2004年到2008年，国产动画片在生产数量、艺术质量、制作技术、播映效果、市场环境、产业结构、教育教学等方面都取得了显著成绩。

汇众教育数字技术研究院的专家指出，“我国用五六年的时间走完了世界先进国家几十年的动漫发展之路，动画制作每年已超过12万分钟，原创动画已经呈现出了井喷式增长。”“随着《喜羊羊与灰太狼》《风云决》《功夫小子》等一大批中国原创动漫在国际市场的走红，中国动漫业已经不满足于为外国企业‘做嫁衣’的代工状态。”

规模化发展已具雏形

“中国动漫出版业正在向民族化、品牌化、数字化、全球化的目标迈进，中国动漫出版业已经进入了最好的发展时期。”此前，新闻出版总署副署长孙寿山曾对媒体表示：到2010年，中国政府有关部门将组织出版1万种动漫图书、30种动漫期刊和100款动漫网络游戏。同时，将加大对个人原创作品的资助力度，积极打造各种交流平台，积极开展版权贸易，切实完善动漫产业版权保护，增强动漫形象版权保护意识，严厉打击各种侵权行为，保护动漫成果，营造有利于动漫产业发展的良好环境。

“中国动漫值得期待但仍需努力。”评论人士们认为，值得欣慰的是，纵观历次动漫节的参与者，除了敖幼祥、金童话等家喻户晓的动漫大师之外，年轻的漫画家们也分外耀眼。国内第2代，甚至“小荷才露尖尖角”的第3代漫画家正以令人惊讶的速度成长为目前国内原创动漫的中坚力量。

“动漫企业已经度过了去年的创业期，现在正是需要人才扩张的时候。软件企业的用人需求也在持续增长。”

据智联招聘统计数据表明，虽然受金融危机影响，但2009年仅5月就有6680个动漫影视制作公司、游戏公司、软件公司在其网站提出人才招聘需求。对于行业的中端人才甚至打出了月入6000以上的优厚待遇。一些更高端的企业甚至开出了数万

元薪水招聘具备创意能力的高手。

产业复兴遭遇人才困惑

不过，专家们依然理智的指出，相较日本、韩国等动漫游戏大国，中国的原创动漫游戏底子薄、起步晚，创作人才异常缺乏，传统观念根深蒂固等因素制约了整个产业的发展。

“纵观当今中国动漫产业，尽管已经涌现出一批优秀之作，但要真正抢滩美日等动漫强国市场，还需拿出更好的作品。”

专家们认为，“动漫行业本身技术更新快，所需要的人才是复合型人才，既要掌握先进的技术，又要精通艺术。”尽管几年前，高校一窝蜂开出动漫专业，但是由于学校只考虑到招生，没多想工作出口。而导致“专业教师与实践脱节，相关学院与产业发展脱节”的现状依然严重。

“从目前情况看，我国动漫人才的培养步伐远远滞后于人才需求，而且缺口比例较大，现有的招生规模仍然无法弥补动画人才匮乏的现象。……兼通艺术与技术的复合型动画人才的缺乏，已经成为制约中国动漫业发展的瓶颈。”

作为中国数字娱乐权威研究机构及坚强的人才后盾，多年来，汇众教育一直致力于扶持民族原创动漫的研究及提供相关人才支持。从积极借鉴和吸取国外经验培养本土人才，到自主研发“云培训”体系助力产业发展；从马来西亚、香港校区的先后成立，到与新加坡、韩国等确立良好的人才交流合作关系，汇众教育推动本土动漫国际化发展的步伐正不断加速。

探寻：培养模式突破

什么是适合中国国情的数字娱乐创作人才？怎样能使没有任何实战经验的大学生初出校门即得到社会的青睐？如何找到适合中国大学动漫教育的教学理念？

谈及如何帮助中国动漫文化产业真正走出去，专家们指出，“动漫作为国内文化创意产业的一部分，如何培养适合本土产业发展需求的高水平人才，是我们优先考虑的重要战略。”

汇众专家认为，“一个油画家或者一个漫画家的创作是个人行为，但动漫创作则是一个团队行为。动漫教育中的技术性因素和协作能力，主要依靠教学和实战，注重学生创作实践和创作技能的培养，特别是在现代数字影视领域中的实际操作能力和协调分工的训练十分重要。”

针对目前国内动漫专业大多停留在电脑二三维软件的教学上、学生普遍缺乏创造力的现状，汇众教育历时5年，成功推出了国内首个动漫、游戏高端专业人才培养方案，借助“云世界”互动交流的模式，承载时下流行的体验式教学的诸多优点，完成了一次人才培训和实际需求紧密结合的成功跨越。

“学生在“云世界”平台中参加企业实训，弥补了教学上的滞后和脱节。”因此，有业内专家评价，“让学生拥有基础技能的前提下，在企业中获得实战经验，是当下最有效的人才培养模式。而在这方面，我们还有很长的路要走。”

天空战记

●制作：Actoz　●运营：盛大网络
●游戏类型：飞艇空战　●游戏状态：封测
●官方网站：http://sky.sdo.com

■上海 罗素

《天空战记》，技术还是装备？

《天空战记》完成全球首次测试后，玩家讨论最多的便是《天空战记》中的空中作战系统。在空战中，战斗方式是全方位360度的，也就是说不像以往“陆地”作战方式，攻击方向分为正前、左前、右前、正左、正右、左下、右下、正下的八方位角度。

攻击角度变大意味着被命中的几率增大，同时闪避攻击的难度也增大，对个人操作技术的要求也就变得更高。尤其是在PK时，这种特点更是被体现得淋漓尽致。哪怕一丁点疏忽，一个微小的动作就可能导致机毁人亡。也正是由于这种战斗模式的复杂和新颖，热衷于此的玩家便逐渐分成两派：技术流和装备流，一场关于空战之王的讨论也正在上演。

装备这种东西，当然越厉害越好

装备流的观点是：就整体飞空艇而言，血量、防御力和负重量决定于船体；飞行速度、升降速度、转向速度决定于飞行帆和引擎；攻击力、攻击频率、攻击距离和导弹的威力决定于炮台；单元更是一个攻守兼备，在关键时刻可以上演大逆转好戏的必备物品。这些东西用比较通俗的说法就是：咱开法拉利，跑得就是比你快！同样的攻击，对方掉1/3血，咱只掉1/5。装备流追求的是更坚固的船体，更高的负重量，更快的飞行速度，更猛烈的炮火攻击，更致命更迅速的导弹。他们是质量的追求者，其更换装备的速度只怕比更换衣服的速度还快。

我的微操无与伦比，APM绝对过200

技术流的观点是：操作胜于一切，手法弥补一切。虽然他们没有华丽的飞空艇，没有强大火炮支持，没有惊人的速度。但是正如文章开头所说，游戏中的战斗方向是360度的，这使得躲避敌人攻击也变得更加灵活。技术流常常以此为傲，嘲笑装备流玩家：有好装备有什么用，你就是打不到我。技术流最喜欢同时也是最擅长的手法便是以小吃大，最大的乐趣就是在精神上折磨对手。固然每次给对方造成的伤害有限，可如小强般地左躲右闪，嬉戏对手于手掌之间。他们比较通俗的说法便是：虽然咱开的是山寨车，但咱超车的技术比你高明！他们以使用“破烂”击落梦幻级配备的飞空艇为目标。

争论归争论，从另一个角度分析，造成这种争论的最大原因是《天空战记》独特的空战设计以及真正多元化360度全方位的游戏体验。较之其他飞行类网游，从未有过如此的争论点。《天空战记》为所有玩家打造的精神理念是人人有自己的风格，有极大的自由，打破了以往网络游戏因为级别的高低，装备的好坏，人数的多寡造成双方极大的悬殊。就算装备不好，就算级别不高，但是只要玩家有足够的信心，足够的操作，足够的驾驶水平，一样可以成为战斗中的王者。

这种竭力平衡的游戏思路在《天空战记》得以充分体现，试图打造一种贯穿游戏的“使玩家不再一味追求装备而忘记游戏本身乐趣”的游戏理念——娱乐游戏，不被游戏娱乐。争论还在继续，《天空战记》的后续开发和测试也还在进行之中，在蓝天白云中，绽放一次鲜艳的自我吧！

飞空艇设计原画

360度空战使得战斗充满变数

武林群侠传2

●制作：中华网龙 ●运营：中广网
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://502.catv.net/

■北京 Candy

智勇双全赢美名《武林群侠传2》无双副本

在《武林群侠传2》中，等级达到39级以上的玩家（已转生玩家也须在39级以上），即可在大都找NPC“摩罗”（9708，15080）进入“无双”副本场景“忉利天”。此副本不可组队进行，完全依靠玩家个人能力，因此出发前务必携带足够药品并准备精良装备。

第一关试炼：眼识仙魔

本关的难点并不在于如何击杀目标，而是在于如何正确选择目标，因为一旦误杀了目标，不仅不会取得成绩，还会被加倍扣除成绩。如系统要求击杀10名男侍者，当玩家成功击杀2名男侍者后却误杀了1名女侍者，则将会被扣除两次有效击杀，成绩直接变为0。由于侍者们的服饰都极为相似，且站位比较密集，所以玩家在过此关时一定要仔细观察，选准目标再出手。侍者的防御和血量都很低，建议不要使用群攻技能，以免出现误杀而耽误闯关速度；可以使用Tab键精确选择目标，此举能提高不少效率。

第二关试炼：武者执念

第一关通过后，玩家进入即可看到第二位守关人“吡罗”。立即上前与他交谈，“吡罗”会要求与玩家决斗，玩家可以选择开战或是放弃决斗。这关比较特殊，因为即使玩家放弃决斗，“吡罗”也会让玩家过关，但是会遭到此人的恶意嘲讽。在这里建议大家与其开战，因为“吡罗”本身的实力不算太强，比较容易对付。将其击败后，即可进入到“无双”副本的第三关。

第三关试炼：十面埋伏

《武林群侠传2》“无双”副本第三关的守关人是“谒罗”，上前与他交谈几句后，玩家立刻会被大量怪物包围。本关需要将这些怪物全部消灭才能通过，因此必须全力以赴与怪物对战。因为这里的怪物数量较多，所以建议玩家在与守关人对话前就先将气血真气和良好状态全部补满，同时在战斗中要合理运用群攻技能，这样即可将怪物尽数消灭从而顺利通关。

第四关试炼：无双本色

进入《武林群侠传2》无双副本的第四关后，玩家会看到一位穿着紫色袈裟的和尚，他就是第四关的守关人“沓罗”。想通过这里并不容易，因为玩家与其对话后，他会化身成名为“色”“受”“想”“行”“识”的五座分身，玩家需按一定顺序与分身逐一对话才能通过。若是顺序错误，五座分身便会攻击玩家，直到玩家将这些分身全部消灭，才能再次开始此关的考验。本关的正确对话顺序为：“行”“受”“识”“想”“色”，按此顺序与分身对话即可顺利通关。

第五关试炼：志破毒障

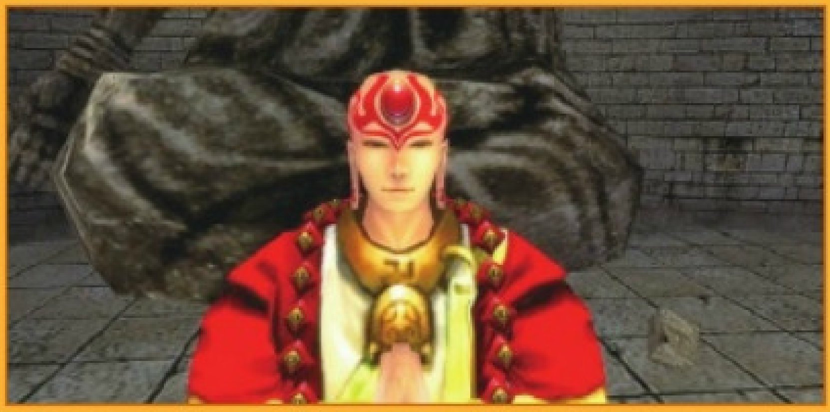
进入“无双”副本的第五关，守关人“谶罗”早已在此等候，上前与其交谈后，通道内会出现白、赤、金三种颜色的怪物——“灯罗”。玩家需按提示击败相应颜色的10只“灯罗”，然后再到通道内击破相应颜色的“灯”，直至通道里的三盏“灯”全部被击破，才可过关。

“灯罗”为透明的五灵系怪物，他们数量众多且站位密集，很容易被误杀。若是误杀了非任务指定的“灯罗”，还会被加倍扣除成绩。因此，玩家在闯关时一定要多加小心，尤其不可使用群攻技能，建议使用Tab键精确锁定目标，然后再进行有效攻击。

第六关试炼：无双考验

通过第五关，你会发现又回到了起点。但是，如果你以为“无双”副本就这样结束了，那可就大错特错了，因为这里才是“无双”副本的最大挑战。上前与“摩罗”再次交谈，他会告诉你自己就是第六关的关主，随后便要求与玩家展开交战。 在这里需击败“摩罗”两次。第一次，“摩罗”为本身与玩家对决，实力并不强大，玩家无需费多大功夫就能将其击败。之后，被击败的“摩罗”会变身成巨大的“摩罗神”，实力提升数倍，不仅攻击迅猛，还善于使用晕眩技能。此时玩家需沉着应战，耐心与对手周旋。

当这个大Boss倒下时，本次““无双”副本冒险之旅就算全部完成。玩家可与变回原型的“摩罗”对话，听他好好地赞美自己一番，然后就可从其身后的传送点离开，领取丰厚的古钱、声誉值和“无双宝箱”等奖励了。


无双试炼之门

眼识仙魔

十面埋伏

无双本色

成吉思汗

●制作：麒麟游戏 ●运营：麒麟游戏
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://han.70yx.com/

■北京 狻猊

《成吉思汗》特殊副本完全制霸手册

在《成吉思汗》的世界里，拥有不少副本玩法，除了可以为玩家提供经验、金钱的副本外，还有很多特殊副本可以探索，今天就为大家谈谈几个特殊副本的打法。

探宝副本

探宝副本的开放时间是最不准，同时也是最准的一个。为什么这么说呢？因为探宝副本现在是国家官员左丞发布的，每周国王任命的左丞不一样，可能探宝发出的时间也不一样。当然最好的就是这个国家的探宝令是固定的，也就是说无论谁上台，都是特定时间发探宝令。探宝令的时间从发布开始算起一共只有90分钟，而且在90分钟里也不能无限刷，最多只能通关5次。当然，探宝是个非常不错的经验副本，开双倍经验之后效果更佳。

探宝副本难度不大，只要小心蜘蛛怪就OK，因为蜘蛛怪会进行两次分裂，每次分裂会出4只比原怪弱一些的怪，虽然怪弱了，但是数量增加，所以还是要小心。战斗思路就是武士尽量拉住怪，DPS快速杀掉怪。最安全的打法是第一次分裂后一只一只地打，接下来就一步一步地按地图路线清到Boss位置，Boss难度不大，武士拉住，萨满加好血，DPS全力输出就OK了。传说有人在这个副本见过宝箱——丰厚的奖励。

轮回台

这个副本可谓非常简单，每天固定11：00至14点，晚上17：30至24点开放，里面会一次刷新几只怪物供玩家娱乐，唯一的难点就是有些怪会放毒，有些怪会击晕，不过也都不是很难，只要队友聚在一起，留个比较细心专业的萨满就可以了。一般35～45分钟可以打完。

这些怪物给的经验相当丰厚，大约是普通囚笼、和氏璧的2～3倍经验，难度不高，还可以挂机。最重要的是，最后的Boss打完会爆出一堆宝石、龙眼，还有几率能爆出世传、神传、国传戒指和手镯，均是几百两，上千两的收入。

妖邪地宫

妖邪地宫是一个特殊时间的超经验副本，经验甚至比轮回台还多，怪物的数量可以用“怪潮怪海”来形容，所以获得经验绝对是超级丰富，不过妖邪地宫有很多限制和条件。

进入妖邪地宫必须要有入场证“五耀之证”，开放时间为每天2：00、6：00、10：00、14：00、18：00和22：00，其中前5分钟为进入时间，活动共开放20分钟，每个人一天只能刷一次地宫。地宫里面所有的群攻技能CD减半，举个例子：战士的站八方30秒冷却，在地宫里会得到一个状态，只有15秒就可以冷却。地宫中刷新出的第一类怪物为普通怪物，一共175只；第二类怪物属于

探宝副本难度不大

轮回台副本平面图

轮回台唯一的难点就是有些怪会放毒

妖邪地宫按照难度分为3个等级

精英类怪物，共刷出70只；最后刷出的第三类怪物为世界级Boss怪物，共刷出35只。怪物实力越强获得经验越高。世界级Boss掉落灵魂印记，如果打到可就要恭喜你啦！

妖邪地宫分为3个等级，有初级妖邪地宫（50级）、中级妖邪地宫（60级）、高级妖邪地宫（70级），越高级的地宫，里面的妖物也就越强。点击NPC就可以选择玩家等级对应的地宫入口选项。

普通状况下，每次地宫开启只允许100个人进入，不过官方提供了道具“混沌之星”，可以再额外进入100人，也就是说地宫一次最多进入200人，所以想在这里升级的玩家一定要眼疾手快地进入哦。

“五耀之证”是粮仓门口的任务奖励，50级才可以接到，这个任务每天一次，可与黑木、除妖一起完成，有时候还可以顺手做暗战，一趟下来堪称完美。

勾栏曲台

准备工作：带好赠送的两个碎片，一个原生，一个次生，修好装备，修好坐骑，带好药，攻药防药大血药小血药生命药……一定要准备充分。

过关总体原则：火枪拉小怪，因为射程够远，地图是圆的，中间有个炉子，注意，不要让怪物把炉子打坏，一定要保护好。小怪是转圈刷新，一个接一个，一拨出8个小怪和1个Boss。火枪挨个拉仇恨，然后火枪开火线，由战士吼走仇恨，为什么不让战士直接拉怪呢，因为近程职业聚怪速度太慢。每次都是先清小怪，后杀Boss，没有火枪的话，可以用先知代替。另外，Boss会随机把任意一人拉进火坑，并附加一个减血状态，一定要清除，及时跑出来和大部队汇合。

前5波只要保护好炉子就OK，还有钻石的兑换。

第6波：Boss开始有群攻，大家可以吃下防药应对。杀了Boss以后，队长不要急着开下一关，给队员时间兑换钻石，现在是用原生兑换，每人只可以换1个，换后绑定，价值45两金卡。

第7波：Boss攻击逐渐强大，如果有人挂掉，需要马上起来加入战斗。杀完Boss以后，再次兑换，45两一个，一人一次。

第8波：Boss开始秒人。一定要注意，拉完怪以后，迅速清理小怪。除了战士，其他职业不要靠近——72级全身+8剑侠一下空血，先知直接被秒杀……杀完之后，可以换15两一个的钻石，不过换出来的和上面45两换的钻石一样……所以在此提醒有实力但是钱不多的朋友，上面可以少换一次，省下来金子换下面的，当然前提是你有把握过下面两关。

第9波：比第8波变态一点，15两一人一次。

第10波：战士就算吃药也抗不住了，拉Boss跑大圈，不过要小心Boss的群攻把炉子打坏，这时奶妈不要管别人，专心给战士加，别人死了就起来再战。最后15两换1个，一人一次。

总结兑换，45两2个，15两3个，一共可以换5个，花费135两金卡。钻石是升级装备必成功的极品。如果想+9的话，玩家必须打过钓窑厂。

勾栏曲台副本平面图

勾栏曲台中共有10波怪

钓窑厂副本

钓窑厂副本平面图

星际文明

●制作：天盟数码 ●运营：天盟数码
●游戏类型：在线策略 ●游戏状态：技术封测
●官方网站：http://star.176.com

■北京 五星

从oGame到“闪耀”的《星际文明》

笔者是个SLG游戏发烧友，世面上不管是单机还是网络，凡是战棋类或者策略类都会尝试一二，所以玩《星际文明》玩起来不觉得陌生。不知道大家知不知道一款叫oGame的网页游戏，同是星际背景的策略经营战争类游戏，与《星际文明》十分相似，当然在游戏形式上大有不同，可以说《星际文明》是oGame的升级版。

两者都是在星系上建立自己的属地，通过一系列建造功能加以完善，系统会自动生产资源。游戏中的基本功能如建筑、研究、造船厂、舰队、科技、防御、星系、指挥官等也都。然而《星际文明》在开发和改进的过程中不断的将这些内容更多样化，系统化，和功能化。

《星际文明》的客户端大约23MB，保留了Web Game基本系统，并且在互动性方面加强许多，比如多频道即时聊天系统，大大改善了Web Game中玩家与玩家之间的沟通问题。玩网页游戏的朋友都知道，在游戏中聊天是件麻烦事，甚至有些游戏根本没有设置聊天功能，用邮箱和信件代替，想要聊天还得另外建个QQ群。个人认为网络和网页游戏都不能忽略聊天的重要性，尤其是策略或者经营类的作品，玩家在游戏经营的过程中是否会无聊？在进行策略部署的过程中是否需要及时沟通？还有很大一部分玩家希望在游戏中和其他玩家多些交流，从而加强游戏乐趣。

《星际文明》中配备了即时聊天系统

《星际文明》将oGame中的星系星球更加实质化。银河地图中布满星系，星系间有固定的路线，玩家通过在每个星系间的跳跃来移动。所以星系之间的联系尤为重要，根据星系的线路连接不同，重要性也随之改变，很多情况下，两个势力阵营之间只有一个星系连接的路线，每个势力阵营只要守好前线最重要的星系就能达到“一夫当关，万夫莫开”的效果。

银河地图中布满星系

oGame的战斗就是战报形式，而《星际文明》与它最大的区别也在这里。《星际文明》的战斗是SLG的形式，战斗过程是移动回合制的。战场设在星系内部，每个星系都会有许多星球以及宇宙空间，星系内的星球可以建立防御建筑，其他空间可以置放己方阵营部队。不论是防守还是进攻，玩家都需要安排合理战术。

比如可以利用星系内星门的位置来安排不同战术，便会增加许多变化。包括自己舰队都是带有阵型的，船体的配置也是一个独立的部分，还有时间和补给消耗等许多计算在内，付出许多智慧交汇才能演绎一场华丽热血的战役，而不是单纯的靠系统AI、部队数量和数据来体现一场战斗。战斗时需要考虑到武器装填时间，防御组件的启动条件，还有移动距离和射程的匹配。战斗结束后，玩家都会收到一个战斗录象，供玩家在战后继续观赏，同时也可当做经验参考。

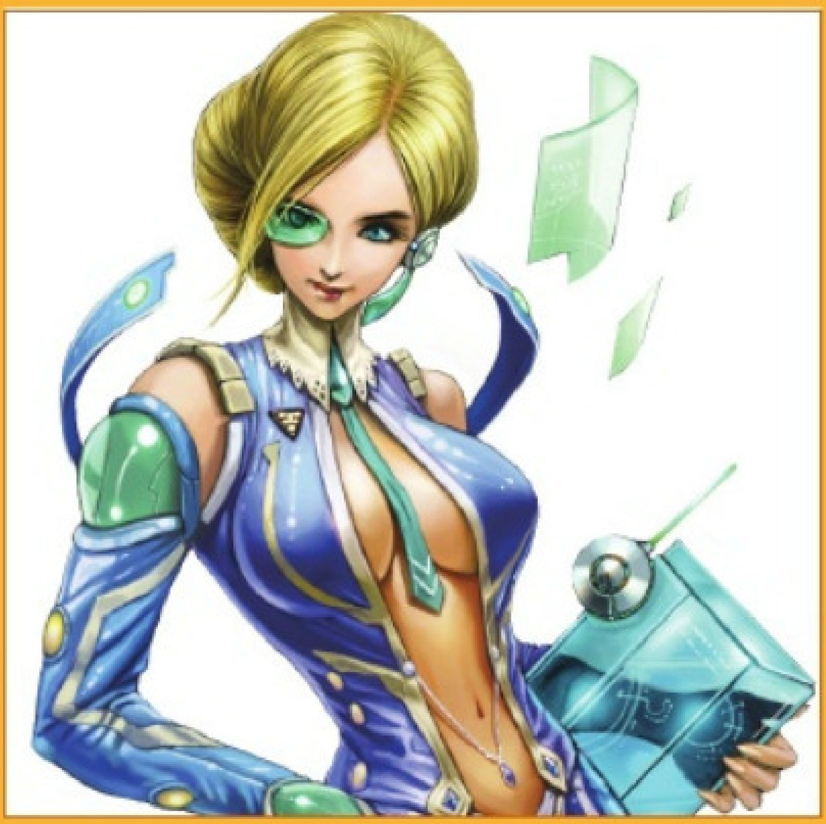
可以利用星门位置安排不同战术

正所谓“与人奋斗其乐无穷”，这句话在《星际文明》中完全得以体现。oGame中没有玩家角色和阵营的区别，而《星际文明》在进入游戏后会有性别选项和阵营选择。

还有一点《星际文明》也做得比较贴心，玩家拥有自己的角色指挥官代表自己，不要小看这个细节，先别说这个指挥官好坏与否，但是可以玩家获得了一份归属感，也强调了玩家在游戏中的存在感。

说到人与人斗，玩家之间的对抗可谓是策略游戏的真谛。oGame属于玩家间的混战，多是建立个公会后打着个人旗帜开始拼杀。《星际文明》中共6个玩家阵营，还有一个NPC阵营。玩家可以代表个人战斗，也可以代表己方的阵营战斗。

此外游戏也考虑到许多细节，比如托管功能就可以大大方便玩家操作。在oGame和其他类似游戏里玩家常被许多强敌环视，陷入被围殴的惨境……《星际文明》中不会出现这种现象，因为游戏还安排了银河、家园以及势力星图3个局域，玩家只要待在家园和势力星图之中，便是永远安全的。P


超级指挥官

妖怪A梦

●制作：朗玛公司　●运营：朗玛公司
●游戏类型：大型多人在线角色扮演（回合制）　●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://www.yaoguai.com/

■北京 Apa

《妖怪A梦》，好游戏需要“改”

当读者看到“好游戏需要改”这个命题时，是不是感觉有些不可接受？难道目前我们一直热衷的知名网络游戏都是半成品就开始推向市场了吗？难道玩家们从一个半成品就开始花钱了吗？其实不然，一款产品的诞生，首先是一个梦想的诞生，在产品基础功能完善后，就需要目标用户为产品的改进献言献策了。

毫无疑问，一款好游戏并不是天生的。即便WoW这样的大作，在正式面市之前，各种反复的修改就已经不计其数，就算上市了，其不断升级、更新、维护也同样相当频繁，这个频繁，其实就是开发商面对市场的反应效率和能力。遥想2004年之前，由于国内N多游戏都是代理的韩国“泡菜”，一个小小的Bug，就经常要等待漫长的至少3个月煎熬，试想这样的“修改”速度，何以面对国内数以万计的玩家意见和建议？

当然，“好游戏是改出来的”并不就一定意味着“改改就能出好游戏”，甚至“乱改”就能出好游戏。围绕什么指导思想来改？围绕谁的意见去改？如何协调平衡的去改？如何说服公司高层（尤其是资本方）能够容忍一定的时间和金钱支持的去改？

回想以前，金山的《剑侠情缘Online》短短一个月升级90多次，楞是改出了一个成功的游戏，再看看网易《大话西游》虽然不尽人意，但是在其基础上不断改进的《大话西游Ⅱ》《梦幻西游》却获得了空前成功。如果认为一款游戏做出来，不需要改就能成功的话，那几乎是痴人说梦，当然有例外——那就是千古不变的棋牌类游戏，什么双扣、斗地主，一般不需要去改游戏规则，然而营销思路不改，也有可能做不大。

再回来看看《妖怪A梦》的修改进程，从2008年10月份开始的小范围内部测试到今天的不删档内测，期间经历了热心玩家的几百条合理化建议，朗玛开发团队针对市场反应迅速进行了多达57次版本更新，得到了前来测试的大多数玩家的好评，但是仍有玩家反应游戏的某些规则使得游戏过程依然有很累的感觉，比如每天限制400回合、家园种植过程不合理、视频教室上课限制等等。但在6月21日（周日）晚停机维护后升级至v0.60.016版本，即第58次更新中，彻底合理地解决了，而且还增加了全新的官爵系统。

如果你了解《妖怪A梦》，请继续看看这第58次创新升级都有哪些内容，如果你想了解《妖怪A梦》是怎样再次证明“好游戏是改出来的”，请访问官方网站，那里有你想知道的一切。

《妖怪A梦》最新版本升级包括：

学习时间，成长时间及潜能衰减修改：

1.每天最多可以学习4小时（仅针对可以获得属性的课程），可用学习时间可以无限累计（原来最多累计7小时）。

2.每天成长时间改为4小时（单位时间内成长速度加倍），当天未用完的成长时间可作为双倍累积到第二天，有双倍成长时间时，成长速度再翻倍，双倍成长时间可无限累积。（玩家点评：不用每天累到必须在线4小时了，什么时候有空什么时候升级，很轻松）

3.开服后新注册的的角色，将获得等量的学习时间和双倍成长时间的补偿。

4.领取双倍潜能丹的任务由每天领取一个改为每周一次性领取7个，且双倍潜能丹无累积上限。（玩家点评：原来每天都要去领一次潜能丹，现在可以一次领7个，真不错）

5.战斗潜能衰减改按周计算，从原来每日的400场100%，400～500场50%，500～600场10%，600场后无潜能，修改为每周2800场100%，2800～3500场50%，3500场之后所有场次为10%。（玩家点评：以前每天必须稳定刷400场才休息，现在不用了，有空玩会没空下次再说）

6.现在可以通过游戏主界面右下方的冻结场次按钮自由控制有效战斗场次的使用，场次冻结后战斗只能获得10%的潜能，但是不会消耗有效场次。（玩家点评：这个更棒，要帮新人打会怪，就能把有效战斗冷冻，帮朋友，刷潜能两不误）

7.双倍潜能丹领取和战斗有效场次的的更新时间为每周日晚24点。

我们的家园

吃！是这个世界上最重要的事情，没有之一

钓鱼这种事情绝对修身养性！

航海世纪

●制作：游戏蜗牛 ●运营：游戏蜗牛
●游戏类型：策略类 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http:///vc.woniu.com/

■江苏 Capital

无敌舰队？《航海世纪》全新版本大揭密

作为15世纪、16世纪的海上霸主，此时的西班牙通过掠夺海外的金银财宝而无比强大，到了16世纪末，全世界83%左右的贵金属开采为西班牙所得。为了保障其海上交通线和海外利益，它们建造了当时世界上最为强大的海军——西班牙无敌舰队。

探宝副本

到了16世纪下半叶，英国处于资本主义萌芽状态，而轻工业的发展迫使它急于寻找海外商业市场；舰船制造和航海技术的革新，更加膨胀了英国夺取殖民地的勃勃野心，随后两国间爆发了争夺海上霸权的激烈海战——英吉利海峡大海战。最终结果由于统帅西多尼亚公爵毫无海上大规模作战经验，拥有130多艘战舰、3万多人、1124门火炮的“无敌舰队”全军覆没。

实际上，这场战争不仅意味着西班牙无敌舰队的覆灭，也意味着西班牙的衰落和英国的崛起。在战争中，英国著名海盗爵士德雷克为了阻止西班牙无敌舰队的集结而进行的骚扰行动中，俘获了西班牙国王腓力二世的私人船只“圣腓力（San Felipe）号”，这艘船上不仅装载了高达114 000磅的货物，还有着许多记载着关于东印度贸易的秘密文件。正是因为获得了这些文件，伦敦商人才组建了东印度公司，当然这是后话。

无法遗忘的历史

相信看完首段介绍的中国人对于这段历史是感触颇深的，虽然这是一场在遥远的15世纪、16世纪，两个欧洲国家之间发生的战争，但正是这场战争决定了日后世界的走向，英国正是凭借这场奇迹般的胜利而拥有了海上霸权。这让人们不禁会有这样的假设，假如当时战败的是英国，那么当时的清朝就不会被东印度公司用鸦片攫取大量的金银；假如当时西班牙获胜，那美洲的金银毫无疑问都将由西班牙和葡萄牙获得，那么美国也就不会诞生；假如没有强大的日不落帝国，那世界融合的进程将会慢上许多，也许当时的中华大地就能顺利地完成朝代更迭，也就不会有后来的百年屈辱。

只是，假设总归是假设，历史却是不会改变的。好在进入了电脑网络时代，我们可以复制历史，参与历史，甚至改写历史。

全新海战副本——英吉利海峡大海战

作为一场决定世界历史和走向的重要战争，英吉利海峡大海战拥有着太多足以让人们深记的过程——德雷克爵士的海盗袭扰战、西班牙无敌舰队在一系列海战战术下的全军覆没、一艘运宝船上影响日后世界的秘密文件，当然最最让人难忘的是如此庞大的西班牙舰队就此冰雪消融，全部葬身于海底。

为此，在全新版本中，《航海世纪》将增加一个全新的海战副本，也就是历史上著名的英吉利海峡大海战。

在这个海战副本中，玩家将扮演英国舰队，对手则是强大的西班牙无敌舰队，而你所要做的则是阻止西班牙舰队穿越英吉利海峡，海峡的对岸就是英国本土，因此你必须尽一切力量阻止西班牙舰队进入其海上要塞。

战斗开始后，你将扮演海峡封锁者的角色并打击四面八方驶来的敌军舰船。在地形上由于陷入敌军要塞的封锁中，因此你必须在战略上指挥得当，战术上分工合理。整场海战共会出现28波敌人，每7波出现一个小Boss，28波敌人全灭后将会出现最终Boss。

由于每波船只都有各自的特点——火力突出的护卫舰，装甲厚重的战列舰，以速度见长的突击舰都会一一出现在列。由于你面对的是庞大的西班牙无敌舰队，因此船只种类远不止以往你见到的那些，该海战中你将看到火龙舰、子母舰、迷雾舰，甚至首次开放的斥候船、医疗船、间谍船和指挥舰等，更是将战斗的变化和激烈度推向了白热化。加之NPC船每波可能出现在不同的要塞，因此这一系列随机的状况，不断考验着你对海战的技战术和人员安排，因此使用不同的战略方针将决定着战斗的不同局势。

面对这样复杂纷扰的大规模海战，很多玩家一定会感到无从琢磨，在此笔者向你推荐几种经典的海战战术配合：

S形线路战术：

汉堡

托尔蒂

这个是一个海战中比较常用的海战战术，方法就是在敌船船头或船尾按照S形线路行进。由于炮位是在船身两侧的，按照S形线路行进过程中会与敌船形成一个T形攻击位置，此时就可以利用船身两侧火炮的角度优势打击敌人，而敌人无法还击。但是真正想更好的发挥这个技巧，就必须满足以下几点条件。

首先是在船只的选择上建议使用突击船，这样可以拥有更好的速度和更灵活的操作。其次是在火炮的选择上，推荐选择射击角度大的火炮，如霰弹炮，虽然攻击力差，但是可以更好的体现技巧优势。

360度锁定战术：

这个战术是海战中运用最多的，打法简单，操作简单，命中率高。可以充分发挥船体两侧的炮位，同时与多艘敌船进行战斗，最关键的就是船体耐久度要选择高一些的。当进入战斗状态后，船只抛锚，原地等待敌人的进攻。

当敌船进入攻击范围后，第一时间锁定敌船行进方向并开炮，根据敌船行进的线路进行原地360度调整炮击位置，始终锁定敌船。如遇多艘敌船的战斗时，可移动到多艘敌船之间的中心位置运用此技巧，将船体两侧火炮充分运用，左右开攻。注意火炮一定要选择射程远，这里建议用曲射炮，攻击力强大且射程远。

挂钩战术：

这是适合陆战能力比较高的玩家所用的战术，也就是采用挂钩进行肉搏的海战方式进行战斗。

战术要点是选择一艘速度高的船只，带满水手进行海战。海战一打响，就向敌舰靠近，能否顺利挂钩不光取决于速度，在行进线路上也要有改变，最好不要一味的进行直线航行，这样会使船体受伤害的机会增加。挂钩技能的级别和装备也直接影响到挂钩成功率。这个战术的使用成功全看玩家角色的攻击力和水手量。

高速撞击战术：

这个战术在海战中被运用相对较多，曾经一度被海战玩家广泛使用，并形成了独特的海战技术“撞击流”。操作极为简单，锁定目标使用撞击技能即可。此战术关键点在于时机的把控，船速取决于风速和风向，只有在顺风和高风速的情况下，船只速度才会有明显的大幅度提升。

撞击的伤害值和撞击时的船速、船耐久及撞角有关，因此这个战术技巧最直接的表现为船只撞击对方时的瞬间速度，当然装备也直接影响撞击伤害。只要运用得当可轻而义举撞沉敌船。

针对这些不同的海战战术，各职业的技能点选择就显得非常重要了，比如像帝国近卫军的加点配置至少需要医疗室5、额外装甲5、挂钩增远5和铁壁5这几个关键技能；皇家军官由于本身便是海战职业，因此可以有两种配点方法：方法一，火药研究5、齐射1、水下装甲5、弹道研究4、炮击技巧5、霰弹铰、链弹穿、穿甲弹研究3、蓄力炮击2、溅射5、乱射4； 方法二，火药研究5，齐射1、弹道研究5、抛射1、炮架改良3、炮击技巧5、霰弹铰、链弹穿、穿甲弹研究3，蓄力炮击2、溅射5、强化戒备4；当然，在海战中辅助职业武装商人当然是必不可少的了，无论是医疗水手还是维修船只，这都是你持续作战能力的表现，因此加点方式应为医疗室5、额外装甲5、帆强化5、船体强化5、水手强化5、全面强化1、急救大师4。

当然，以上的人物配点只是推荐，实际上《航海世纪》由于自由度较高，因此你完全可以寻找到最为适合自己的配点方式，也只有这样才是最能发挥你实力的配点方式。

如果这些你都能做到，那么这场永载史册的海战你已经拿下了一半了，剩余的就是你对海战技巧的熟练度和对船只配置的选择了。当你历尽千辛万苦终于打败西班牙无敌舰队统帅后，那种久历风霜终获胜利的喜悦心情，相信一定会让你感慨万千。遥想当年英国人面对真实的西班牙无敌舰队时，那种为保卫国家，为民族兴起而奋起一战的豪情，当浮一大白。

亚特兰蒂斯

极地

比迷尼岛

亚特兰蒂斯版本国王墓地

我为“模拟人”狂

模拟人生3
制作：EA Redwood Shores
发行：Electronic Arts
发售日：2009年6月2日

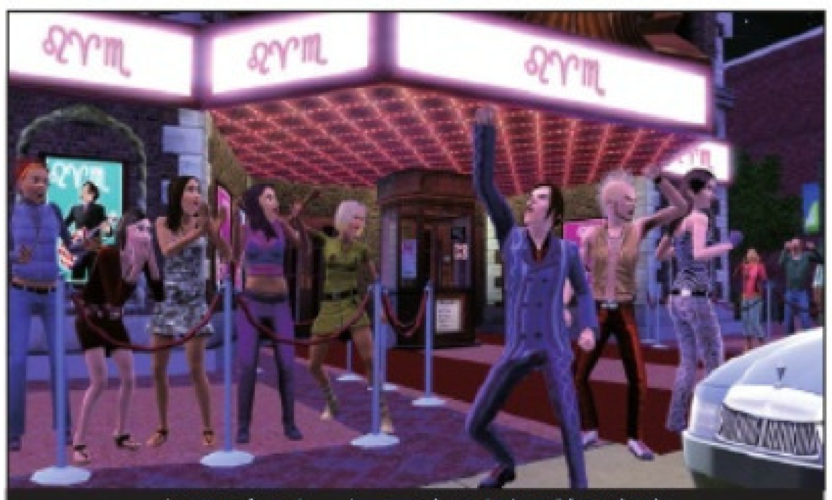
■从《模拟人生3》中，你可以看出“模拟人生”系列的魅力之源。

3代中唯一的社区——“日落溪谷”镇全景

■湖北 模拟三生

在《模拟人生》诞生以前，大多数游戏都是建立在奇幻、科幻或军事题材的基础上，似乎这里的一切都极力想摆脱现实生活，带领玩家跨入一个个令人眼花缭乱的梦幻世界。这也不难理解，玩家们都将游戏当作是一种精神上的放松，没有谁愿意在游戏里还像现实中一样过着朝九晚五二点一线的机械化生活。这也是《模拟人生》在宣布开发时，媒体对这款游戏的可玩性和预计销量提出的质疑。

现在，距离首部《模拟人生》作品发售已经9年了，在此之间我们经历了若干个资料片及扩展包的诞生，《模拟人生2》的3D化，以及在2代基础上更加完善的《模拟人生3》。“模拟人生”家族所制造的辉煌令所有已发售或尚处于制作中的PC游戏都望尘莫及：它已成为史上最畅销的PC游戏，“模拟人生”家族常年霸居着NPD销量榜5名以上的位置，以最直接的方式证明了这个系列的成功。虽然如此之多的人被这款游戏所吸引，但对这款模拟现实生活的游戏有着抵触情绪的玩家也不少——“真不知道要这款游戏干嘛？最好的人生应该在户外！”他们这样说。那么，就在我们已迎来“模拟人生”的第二款正式续作的今天，让我们一起来看看它究竟有哪些迷人之处！


闲暇之时，何不去剧院看场演出

活出不一样的人生

也许你真的像文中开头所说的那样，过着朝九晚五二点一线的机械化生活，无力也无意去改变它，那么《模拟人生》可以给你一种截然不同的生活体验。在游戏中，你居住在一个美式郊区里，这里紧邻大海，风景优美，绿树成荫；一座座乡村别墅点缀其间，有古典怀旧风的，有现代简洁风的，有夸张奢华风的；社区里各种设施其全，有餐厅、学校、公园、超市、书店、美容院，还有军事基地、科学实验室和海边沙滩。试想在房价高居不下的今天，在这样的社区里拥有一套别墅，能不让玩家——尤其是中国玩家心动吗？更令人心动的是，《模拟人生3》首次采用了无缝链接系统，即玩家在不同区域中穿行时将不会有任何取读画面。这意味你不用再因为频繁的Loading而宅在家中懒得出门，真正将生活的乐趣带到了户外；意味着你可以在曲折蜿蜒的街中小道上慢跑，以最真实的视角观察小镇上的一切；意味着你可以骑自行车甚至开着轿车（如果你是一位警官，还可以拥有警车）去约会、去上班，无论你选择什么职业，每一家公司都可以在地图上找到；意味着你可以在假期去体育馆健身，去海边钓鱼，去电影院看大片；意味着你可以首次去拜访马路对面的邻

黑白相间的现代简约装修风格也不错

你居住的地方是一个社区，别忘了和朋友们多联系

这种灵异事件在“模拟人生”里屡见不鲜

“日落溪谷”镇的市政厅，前方是市中心公园，钓鱼和野餐的好去处

居，融入他们的生活，或者仅仅是在窗外“偷窥”……很多在前作中缺失的却是展现丰富人生最需要的元素都借助无缝链接的社区得以实现，这的确是《模拟人生3》所作出的一次最具有革命意义的创举。

人生的价值

不一样的人生不仅仅意味着在田园小镇上有个大房子，你的人生价值还需要你的事业去体现。在“模拟人生”系列里的职业往往也比较典型，比如医生、律师、警察、商人等，也有些反传统的职业，比如罪犯、特务……虽然上班过程也和现实中一样无聊，但好在比前作要强一点：如前文所说，玩家可以真实看到人物的工作地点，而非像前作一样上车就一阵风似的消失了；在工作时，玩家可以自由选择工作强度，埋头苦干会加快升职的速度，与同事聊天会增进与同事间的合作关系，巴结老板的作用就不用我说了……总之，上班的确有趣了一些，但就如现实中一样，上班是件无聊的苦差事，我们希望第一款资料片就增加工作时的游戏性和“透明度”，而非像现在一样一上班就按“快进”。

当玩家在建立新人物时，都需要为人物设定5项性格特征，每个特征都会给人物今生的生活带来切实的影响，比如“工作狂”的升职速度会加快，“电脑高手”可以深夜侵占他人电脑搞到大笔资金，有“整洁”习惯的人则会自主收拾屋子。根据玩家所选择的人物特征会出现5个可选的终生期望，比如“工作狂”的终生期待是成为大型企业的CEO。你往往需要达到相关职业的顶级（也就是9级）才能实现你的终生愿望，但相信我，当那一刻来临时，你所获得的成就感也是难以言喻的。为了使玩家在工作以外有更多时间做自己喜欢的事，《模拟人生3》作出了许多细节上的改进，比如将8项需求值改成6项，还可以通过购买特殊物品来锁定某个需求值，比如“钢铁膀胱”可以让人物不需要小便……

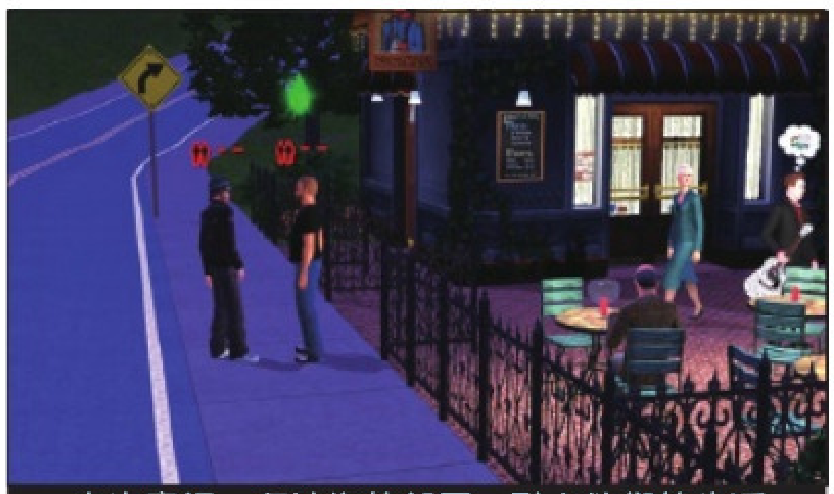
是的，修房子

不可否认的是，这个系列吸引了太多的女性玩家。连其制作人——一向低调的Will Wright本人也骄傲地声称：“我们吸引了更广泛的人群，超越性别，超越年龄。我们还有一些非常规玩家，事实上他们并不常玩游戏。”在国内最大的“模拟人生”游戏社群——bbs.gamesir.com论坛的《模拟人生》版块上，你会发现那些活跃的用户几乎全是女孩子。不要以为她们玩这款游戏就是为了用电脑重温小时候的“过家家”，《模拟人生》在她们的手中成为一种可以恣意发挥自己想象力与创造力的工具——有人利用它设计出了各种风格的流行服饰，有人利用它尝试大胆的发型和妆容，有人利用它创作漫画故事，更多的人把它当作一种室内装潢设计工具，在网上搜括各种玩家制作的家居建材，然后修建心目中的房屋成为她们最大的乐趣。在这里你可以看到各式的房屋风格：日式和风民宿，法式乡村别墅，欧洲中世纪城堡，中国清朝皇宫，热带度假村以及园艺小屋等，花几

我是工作狂，我喜欢把工作带回家

个月的时间修一座别墅并不是什么耸人听闻的事。你也会发现原来在一款看似简单的游戏里，居然可以做这么多事，而且更可贵的是，那些可爱的女孩子们把它们做得如此之优秀，令人叹为观止。充分表达了Maxis的“模拟”游戏类的主题——真实与创造。

《模拟人生3》也和初始的《模拟人生2》一般，提供了基本的家具、园艺和装修风格给大家选择，注意，只是“基本”，想要更多风格化的物品还得等游戏的资料片以各种主题的扩展包，或是等各大专题网站制作的专业物品包（往往需要付费下载），抑或——自己动手做！在《模拟人生3》中，玩家可以自由定制任何东西的外观，从地板到花朵，从时尚用品到沙发，从墙纸到窗户的形状等。玩家可以在游戏中自定颜色或图样，再应用到任何东西上面，而不是像前作那样需要用专门的软件制作。相信不久以后，《模拟人生3》的自定义物品也会像它的前辈一样五花八门，琳 琅满目。值得一提的是，现在系统支持45度斜角摆放物品了，使装修风格更随意，更活泼。



走出家门，拜访你的邻居，融入他们的生活

人有生老病死，“模拟人生”里也如此

综上所述，“模拟人生”系列的魅力主要来自于可以“自定义”的人生以及家居。系列的续作和繁多的资料片都在为这两个目标作出不懈地努力，比如增加四季变化、宠物、渡假村和各种假日主题的物品包，遗憾的是这些功能在目前的《模拟人生3》里还没有，我们依然得等无尽的资料片去完善。也有一些前作的资料片功能被保留了下来，比如种植果树、开店等。《模拟人生3》就像系列的前两部正统续作一样，只是一个搭好的框架，缺乏了资料片的支持，它的可玩性仍是有限的。但我们看到实际情况是，《模拟人生3》在发售的第一周就狂卖140万份，超越当年《模拟人生2》首发时的100万套销量，并有无数玩家在官网及各大论坛上揣测第一款资料片的内容并期待它的到来。

这就是“模拟人生”系列的魅力，你可以不理解，但你不得不承认。P

《大众软件》游戏评分

优点：“无缝链接”的社区不但使游戏更为流畅，还实现了诸多前作难以实现的功能。

缺点：没有资料壳片支持的《模拟人生3》仍然只是一具空。

精品 总评 8.8

大众软件游戏分级 POPSOFT 指导级

只要小鬼还在

霸王Ⅱ
制作：Triumph Studios　发行：Codemasters
发售日：2009年6月23日

■也许你烦透了《霸王Ⅱ》的技术问题，但只要小鬼还在，继续逗你开心，就够了。

这款游戏好不好玩不同玩家会有不同的答案。如果你不把它和前作相比，仅仅是当作一款新作来玩的话，这款游戏还是相当有可玩性的；如果你一看这是款ACT游戏，就讲究连续技和手感，把之与“鬼泣”之类的日式RPG相比较那显然是自讨没趣；如果你和我一样，是一个被那些张牙舞爪的小鬼头们迷住了心窍的“小鬼控”——那还有什么可说的？赶快合上“大软”，进游戏将小鬼们练到满级吧！

■湖北 骑狼的小喽罗

“奇迹时代”系列的制作组——来自荷兰的Triumph Studios，在沉寂数年后给我们带来一款令人眼前一亮的原创作品。它并没有像《奇迹时代》一样照搬“英雄无敌”系列的创意和游戏模式，而是开辟了一种结合RPG和RTS的新型ACT游戏体验，始终贯穿游戏的黑色幽默更是令人忍俊不禁，并为之深深折服（我一向认为，幽默是智慧的表现，而黑色幽默更甚之）。它就是带领着一帮小鬼去打江山的《霸王》。作为一款原创的新作，《霸王》的表现总体上是令人满意的，而在2代的宣传过程中，Triumph也允诺为我们带来更多，而结果呢？

针对前作，越改越差？

首先是视角问题，前作的固定视角可视范围有限，在某些时候会造成卡视角的情况。于是《霸王Ⅱ》给了我们一个全新的自由视角，听起来不错？但事实上这个会随着霸王的方向而随时改变的追尾视角，实在是很要命。不断大幅晃动的镜头比玩FPS还令人眩晕，而且卡视角的情况比前作有过之而无不及，手动调整的功能也不好使，形同虚设。这令《霸王Ⅱ》在玩家心中的印象分大打折扣。看来改进，唯有在希望寄托于3代。

游戏的存盘系统也做了令人匪夷所思的改变。和前作一样，只有一个存档并且采用了自动存盘的方式，但是前作有类似存盘点的设置，使玩家不至于太困扰。在本作中，只有回到霸王的根据地——地狱高塔，或完成一个大任务游戏才会自动存盘，而一个大的任务往往需要跑整张地图才能完成。这意味着你在游戏过程中不幸Game Over、死机、或是老婆叫你去吃晚饭，你都不得不重头来过，实在很考验玩家的耐心。

带着一帮狼骑兵们向前冲

正太版小霸王，简直萌到爆！

剧情任务偷工减料

3个Boss？是的，这不是笔误，就是3个。相较于前作中象征着七宗罪的七大Boss，这又是一个令玩家感到沮丧的退化。这3个Boss中有一个就是最终Boss，除了打不过会逃跑并在最后吐出传说中的国王外没有任何特点。另外两个Boss——蜘蛛女王和火龙也是莫名其妙，除了杀掉后能成为小鬼的坐骑，你找不到它们存在的意义。前作中的七宗罪Boss不但有着戏剧性的背景（昔日打败了霸王的七英雄堕落而成），代表个人风格的领域（比如象征着懒惰的精灵

这个小丑可是我们的老朋友了

王Oberon就在荆棘丛生的森林中长眠，玩家也犹如进入了他的梦境一般），战斗策略也很有很大区别（想抓住狡猾的Jewel就得想方法堵住她逃跑的路线）。在本作中这些故事、人物与场景的完美结合不复存在，你实在想不通为什么霸王从雪城、热带丛林一路打到古罗马帝国，除了身为邪恶霸王的征服欲，没有更好的解释了。

完全邪恶的霸王，这是本作的噱头之一。前作中有着英雄身世的你还可以假惺惺的扮下好人，而这代的霸王从小就是个爱打家劫舍的小恶魔（游戏一开始，还真被正太版的霸王狠狠地萌了一把）。本作中再没有帮助村民的选项，取而代之的是完完全全的征服村庄——或奴役所有村民，或将村庄夷为平地。相比之下，奴役村民会有更多好处，村民会为你打造装备、挖掘金矿等，但不得不说，奴役100个村民的分支任务就和杀1000个小侏儒一般无聊，且完成任务也没有任何奖励。况且，从头到尾就两个村庄可供征服，对我们不可一世的霸王来说是不是少了点呢？

爱之深，责之切

说到这儿，似乎是一片怨言。其

驾驶战船可是2代才有的新体验

美丽的雪国小镇，即将被你征服

实笔者是个不折不扣的“霸王饭”“小鬼控”。在《霸王 II》公布时就兴奋不已，充满了期待。别误会，这里说的期待，只是期望它发售的那一天快点到来，游戏品质只要能保证前作的水准就行了。可惜相对来说，续作内容显得更单薄，甚至连竞技场也只是象征性地出现了一下，有些设置甚至还不如前作，令一直支持它的玩家们纷纷感到失望。

要说亮点，本作还是有不少，只不过都有些绣花枕头的意思，实用性不大。比如本作最大的新特色就是加入了可供小鬼骑乘的坐骑。让小鬼头们骑着狼、蜘蛛和火蜥蜴去打仗，是何等的威风？在我们第一次带领黄色小鬼冲进敌军方阵时，那种激动之情难以言喻。但在接下来的很长一段时间内，你都无法见到这些可爱的小狼们。绿色小鬼骑乘的蜘蛛出镜率更是少得可怜，它们大多数是为了打开墙壁上的机关而服务。最终Boss也只能选择一种小鬼的坐骑，看来Triumph认为带领着一帮小鬼就能横扫千军的霸王已经足够强大了。

所谓“史诗级战斗”

在战斗系统上本作要丰富得多。这主要是由于敌人变强了，由古罗马士兵组成的方阵很难被击破。这时你就得动动脑子了，比如牺牲一个小鬼去搬炸弹炸飞他们，或将投石车的火力吸引到方阵中，但进攻主要方法还是绕到方阵背后，集中火力杀掉指挥官，然后方阵就会不击而溃了。战争机械的引入也比较有意思，操纵投石车往人群中扔大石块的感觉还是很爽的。玩家依然可以在自己的塔里打造强力的装备和武器，升级自己的魔法。但本作的魔法威力有限，不像前作一样可以当作主要攻击手段。本作中的小鬼也可以升级，还可复活阵亡的小鬼，不过也没什么实际意义。

另一项有意思的设计是战船。在精灵岛中，玩家可以驾驶战船在风景宜人的热带水域中行驶，充满未知的小岛，清透碧绿的水波，划开碧波前行的战船，船上振奋人心的鼓声和簇拥在霸王身边的小鬼们，给你一种绝妙的驾驶体验。美中不足的是，船战只有烧毁精灵船这一次，也许水上作战不是霸王的强项吧。

玩游戏，就是图个乐子

最后，我们最欣赏《霸王》的地方，就是那随时都可以让你会心一笑的黑色幽默。谢天谢地，在这点被《霸王 II》完美继承。恶搞的台词配以装模作样的英国腔，简直滑稽到死。就连你在

拿小鬼炼装备的壮观场面，心疼啊

屠村时的音乐也是异常欢快，好似在度假一般。还有极度自恋的精灵士兵、伪装成矮个百夫长模样的小鬼、在海滩嬉戏的痴肥的“美”人鱼、争风吃醋的三位后宫佳丽。续作将前作的恶搞风格发挥到极致，甚至有些无厘头，如果你在为炎热的暑期寻找一款轻松惬意的消暑佳品，我想非《霸王 II》莫属了。P

《大众软件》游戏评分

优点：只要小鬼还在，继续逗你开心，就够了。

缺点：比前作还糟糕的视角、恼人的存盘系统和哗宠取宠的新增要素。

良品　总评 7.9

真实战场

战斗位置——太平洋
制作：Eidos Hungary　发行：Eidos Interactive
发售日：2009年6月9日

■能让玩家同时扮演将军与士兵，这才是真正的战场。

如今的《战斗位置》拥有更逼真的图像、更出色的战场氛围以及更人性化的操作。当其他玩家还在沉迷于如何操作一堆小人儿去打败另一群小人儿时，《战斗位置》的爱好者已经可以在战术地图上部署好一切，然后独自驾驶飞机、操纵舰船去体验他们真正的战争去了

本作的作战地图，大部分的策略指令要在这个界面发出

即使自己没有手动控制，AI自动战斗也有很高的观赏性

■陕西　Oracle

当我开始玩这款游戏时，我的脑海里浮现出一款毫不相干的作品——《孢子》。如你所见，除了那个强大的生物编辑器，《孢子》就是一款由几个表现平平的游戏模式拼装起来的东西，但它的强大之处在于，作为一个整体，它比所有平庸的部分加起来都要好得多。现在，同样的话也适用于《战斗位置——太平洋》这款混合型游戏。

身临其境

当RTS爱好者们还在为操作与策略谁更重要而论战不休时，一个混合类型已经悄然诞生。早在2007年，前作《战斗位置——中途岛》就把一股新风带到

战斗场面，尤其是舰炮齐放的时候，硝烟弥漫，舰船细节刻画十分到位，损毁时的表现也相当丰富

了死气沉沉的即时策略游戏中。射击+策略——一种之前只存在于想象中的游戏模式，终于通过日益强大的技术展现在人们面前。

为《太平洋》分类是不明智的，把本作称为“战争游戏”恐怕更为合适些。它同时照顾到了战场的微观操作与宏观策略部分，而且两者结合没有丝毫突兀。当然，有人可以站出来说：“它的飞行射击部分远不及《鹰击长空》，它的舰船模拟部分也远远无法与《猎

将视角锁定到鱼雷，水花溅到镜头上，一步步看着它命中目标，成就感满点

杀潜航4》相提并论。至于它的策略部分——没有比这个更简陋的策略系统了，几乎不能下达任何复杂的命令，根本无法满足微操爱好者的要求。事实上由于本作同时拥有主机版本，即使只用手柄来操作，也基本没有什么障碍，操作上的简化可见一斑。

整体优秀

但是，摆在玩家面前的游戏是一个整体，当这些平凡的部分结合起来，就会有一个质变。《太平洋》每个部分的表现都足够平均，没有出现特别出彩，也没有谁抢了谁风头。这个“度”把握得很好——不至于让玩家执着于开飞机而一到操纵舰船就面露难色，或者相反。这样就形成了一种完美的平衡，玩家始终会怀着足够大的兴趣去切换各种单位，或者抽空将视角锁定在鱼雷上享受一下命中敌舰的巨大满足感。刚才你是一名飞行员奋战在最前线，各种流弹在耳边呼啸而过；指尖轻点，你又成为一名潜艇指挥官，神不知鬼不觉，发出致命的鱼雷；又在一瞬间，你化身为战场司令，面对整个战术地图，运筹帷幄，天下我有。这种兴奋感，只有亲自玩过游戏才能切身体会得到。

当然我必须说，它原本还可以更优秀。但游戏包含了如此多的内容，在后期关卡设计上就不免开始拖沓——单位增多、地图变大，导致节奏缓慢，尤其是舰船的速度让人心急。如果加入一个速度调节器，节奏便会紧凑很多。

最后来点不切合实际的要求，如果《太平洋》加入了《最高指挥官》的无极缩放系统，将是怎样震撼人心的场面？至少比那个平面作战地图诱人许多，我们将会看到一个更加立体化的战场。这个纯技术问题，希望能在后续作品里得到实现。P

《大众软件》游戏评分

优点：策略部分与载具视点相得益彰，营造出了无与伦比的战场氛围。

缺点：游戏速度无法调节，部分单位太强，平衡性有待商榷。

精品　**总评　8.7**　大众软件游戏分级　POPSOFT 指导级

简单，且舒服

飞屋环游记
制作：THQ　　发行：THQ
发售日：2009年5月26日

■如果你被各种大作搞坏了胃口，想找个好友一同游戏，那么本作不容错过。

Up不会让人觉得眼前一亮，豁然开朗，也没有树立任何动作游戏新标杆。它的理念很简单：让每个玩家舒服地进行游戏，整个流程轻松愉快，很容易让玩家对电影充满兴趣。仅从这点来说，它已经比无数来自电影的游戏优秀太多

■陕西 Oracle

因为一系列商业原因，这年头“电影改编”都已经快沦为劣质游戏的代名词，尽管前不久《X战警起源——金刚狼》扬眉吐气了一把，让大家觉得这类游戏也是有盼头的。不幸的是，这个盼头马上就被接下来的《终结者——救世军》给终结了。暑期漫漫，几乎每周都有大片诞生，各种应景游戏齐头并进，找一部电影改编的好游戏不容易，这时，幸好我们还有Up。

双人合作的乐趣

Up是一款初看上去平淡无奇，但一玩起来就无法放下。你凭什么要放下它呢？那些可以让你放弃一款动作冒险游戏的各种理由——难度过高、手感糟糕、视角蹩脚、判定诡异，在这款游戏里都不会出现。任何玩过3D游戏的玩家面对本作都不会有上手困难，虽然整个游戏流程都是双主角同时进行，但两位主角切换起来相当自然，合理的AI设置免去了许多不便，无论战斗还是解谜操作起来得心应手。最重要的是，本作支持双人合作，在任何时候只要按下F2，就可实现双人同屏合作。

一个出场多次的谜题，需要一个人在岸边推动圆木，另一个人像杂耍一样维持平衡，穿过各种障碍到达对岸

在整个流程中，一老一少必须相互扶持才能一路走下去，像这样的合作更是随处可见

这是本作最大的亮点，双人合作带来的游戏体验与单人游戏截然不同，尤其这还是双人同屏合作。对3D游戏来说，同屏双人合作向来是比较少的尝试，大部分游戏选择了分屏。而一旦选择了前者，谜题与答案往往需要集中在一个屏幕的场景内，大型谜题很少有机会出场。谜题的简化换来的是更紧密的合作，在Up中，绝大多数机关谜题要两人协力才可以解开。即便在动作性较强的追逐战和划船等桥段中，这些看似很普通的关卡也会因为双人合作的默契问题诞生无数笑料，大家不在一个屏幕里，无时无刻都在互动，这是分屏合作所无法比拟的。

麻雀虽小，五脏俱全，本作包含了诸多游戏模式，包括最终关的驾驶飞机大战飞艇，操作同样非常舒适

几乎所有特殊地形都要靠双人合作才能通过，考虑到双人的同步问题，单人控制反而更简单一些

Up的流程不长，不到5个小时就可通关，如果是双人合作，这个时间要长一些。不管怎样，这意味着你刚开始审美疲劳时，游戏就适时结束了。因为游戏系统简单，后期不可避免会让人有重复之感，但相对较短的流程反而会让绝大多数玩家只来得及留下愉快的回忆，也算是歪打正着了。

“面子”的遗憾

与时代脱节的画面效果是本作最大的硬伤，这也是本作看上去平淡无奇的最大原因。不能说因为是电影改编，原作又是动画，所以画面就可以得过且过。去年的改编游戏《功夫熊猫》 在画面上树立了一个较高的标杆，就电影原作来说，一个是皮克斯，一个是梦工厂，这两家死对头在CG动画上的技术实力旗鼓相当，可两款游戏的画面却有天壤之别。

对这种和原作CG动画对比鲜明，又主攻轻度玩家市场的游戏来说，已经有了很高的游戏性，如果能保持一定画面水准，那么成为一匹小黑马也不是没有可能的。P

《大众软件》游戏评分

优点： 操作简单流畅，谜题设置巧妙，双人合作让游戏性大为提高。

缺点： 部分谜题稍显重复，画面是典型的逆时代的产物。

精品　总评 8.0

意外的结合——id Software的资本避风港

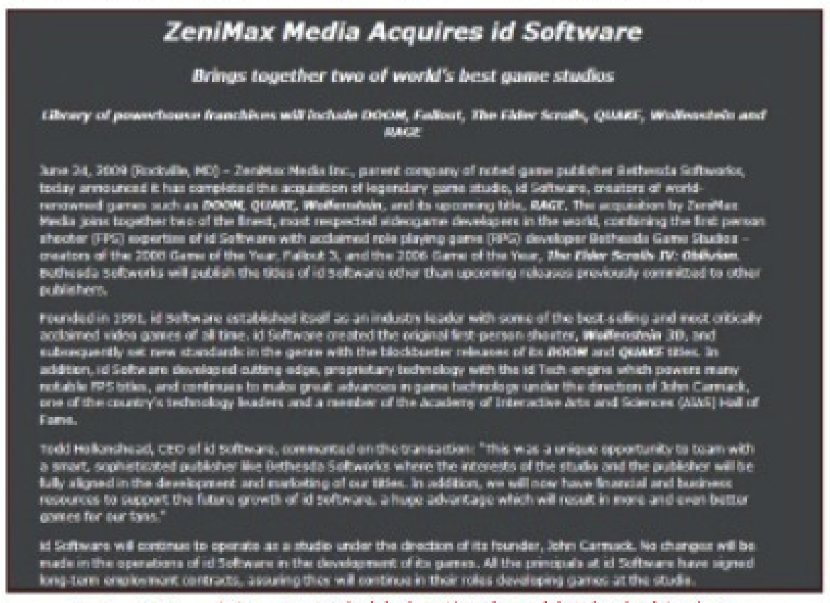
循着“上古卷轴”的指引，他们找到了“雷神之锤”……

E3的热度还未散去，业界的脉搏还没在发布会上重磅消息的轮番轰炸后得到放松，时值6月底，一则低调的公告传达了一条劲爆的新闻：制作过《毁灭战士》和《雷神之锤》等FPS标杆游戏的id Software（id请读作“易的”）被Bethesda Softworks的母公司ZeniMax Media收购。Bethesda因为《上古卷轴》系列和《辐射3》而成为全球最首屈一指的RPG开发商，此番骤然宣布与id的联姻自然引起了各方的高度关注。

两大巨头的“闪婚”

哈，游戏史上最著名的独立游戏工作室id Software，被一家名气寥寥、名字仅仅印在Bethesda游戏的包装盒上不起眼角落上的小发行商给收购了。独立了快20年的id为何选择此时被收购？收购对象为何不是EA、Activision这些与id曾经有过密切合作的发行巨头？这些看似不合常理之处实则蕴藏了更深层次的业界内幕。

关于id的创始人John Carmack的故事可以这样用一句话来概括：忽然有一天，神说：“我想写代码了”，于是有了John Carmack。由这位业界传奇领衔的独立游戏开发商id Software自1991年在德州创立以来，一直被视为引领游戏技术革新的先驱。从FPS鼻祖《德军总部》《毁灭战士》到迈入真3D时代的FPS代表作《雷神之锤》，再到近年的《毁灭战士3》，id的每一款作品都具有划时代的意义，并且始终引领了FPS



ZeniMax Media Acquires id Software

Brings together two of world's best game studios

Library of powerhouse franchises will include DOOM, Fallout, The Elder Scrolls, QUAKE, Wolfenstein and RAGE

ZeniMax迫不及待的将收购id的消息放在了Bethsda的主页上链接上

ZeniMax Media的网页十分简陋，最有名的游戏就是《上古卷轴》与《辐射3》

EA？不合我的胃口

游戏的发展潮流。除了高素质的FPS，id还总是能为业界带来最新锐的游戏引擎，《半衰期》《反恐精英》《使命召唤》《荣誉勋章》等脍炙人口的大作在最初皆是使用id的引擎进行开发。如果说业界名人队伍里充斥着三流电影导演、二流技术神棍之类的冠以“制作人”头衔的家伙，那么Carmack则是最小众的、真正的以天才程序员的身份成为业界偶像的代表人物。id的一举一动牵动着无数粉丝和媒体的关注，尽管近些年来id的风头多少有些被Epic和Crytek之类新生代技术怪兽抢去了，但在粉丝们心中，“真正的王者迟早会带着‘狂怒’（Rage，Carmack最新引擎的“演示游戏”）归来，再次横扫业界”。

两大巨头的“爱情”

ZeniMax的名字在之前也许并不为大部分玩家所知，除了Bethesda，ZeniMax旗下也并无其他知名工作室。其实这并不奇怪，ZeniMax本来便是由Bethesda创始人Chris Weaver和Robert A. Altman在1999年成立的综合媒体公司，他们最初的目标是依托Bethesda的游戏资源将这家发行公司打造为囊括互动电视、互联网媒体等多种新锐数字媒体的综合发行商。ZeniMax可说是Bethesda专为资本运作和发行渠道业务拓展而创立的公司，是一家彻头彻尾的从事市场营销和商事运作的法人实体，这类公司的本职工作是：1.吸引投资，2.利用投资创造更多的财富，3.吸引更多的投资。因为成功运作了《上古卷轴》系列的发售，并在去年发行了广受赞誉的《辐射3》，ZeniMax的名字逐渐走到了前台。

id向来不缺乏求购者，希望收购它

这些臣服于EA脚下的工作室多半都走入了历史。一种说法是，EA故意收购了这些工作室并设法将它们关闭

的厂商名单早在20年前《狼穴3D》发售时就不停更新，密密麻麻的名单上排头的几个就是Activision和EA这样的业界寡头。曾经的id和Activision关系密切，后者几乎囊括了id所有重头游戏的发行。然而随着Avtivision自己的FPS游戏部门的成熟，并且有了《使命召唤》等票房大牌产品线，作为独立开发商的id似乎在Activision眼中也没有当初那般重要了。Activision与Blizzard合并之后的新公司一跃成为全球最大的第三方游戏厂商，据说手握大量资金的Activision Blizzard曾挥舞着支票夹和id讨论过收购之事，但双方最终没能达成共识，之后双方的关系却迅速恶化。这从id将他们最新的游戏Rage的发行权交到EA手上便能看出一些端倪。

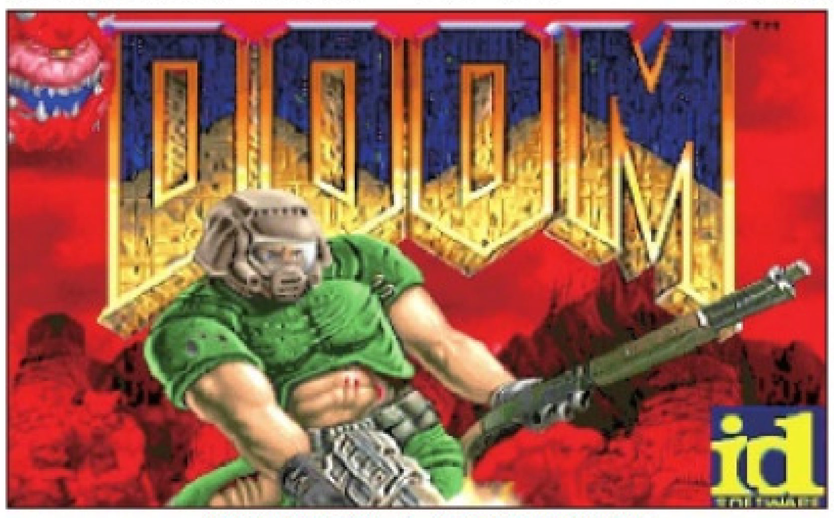
而在那之后，EA将要收购id的谣言在坊间不胫而走，围观群众普遍表示，曾经收编过Maxis（老顽童Will Wright的模拟系列）、Bullfrog（后来叛逃至微软的江湖骗子Peter Molyneux带团的牛蛙）、Westwood（僵化的坦克大战RTS《命令与征服》系列）等知名独立工作室的业界大鳄鱼EA即便再吃掉id Software也是绝对不会消化不良的。

但最后的结果却是id和初露锋芒但作风低调的ZeniMax走到了一起，这着实出乎很多人的意料。

两大巨头的“表白”

收购公告刚刚发布，ZeniMax首席执行官Robert A. Altman便带着难以抑制的兴奋接受了媒体采访。他说，在成功发行了《上古卷轴Ⅳ》和《辐射3》之后，ZeniMax/Bethesda没有停止前进的脚步，无论是游戏开发还是商业运作，ZeniMax都有更大的野心。在E3上，ZeniMax公布了包括Wet在内的多款游戏，但这样还远远不够。“我们一直在寻找具有独创精神的强力工作室加入我们的队伍，在名单上的第一个名字，无需赘述，就是id Software。”他认为，id Software受得起任何的赞誉，而能够收购他们则是ZeniMax一直以来最大的渴求，也是最大的荣幸。

从ZeniMax的角度来看，id的加盟极大提高了这家坐落于马里兰州小城洛克威尔的发行商在业内的声望。前文提到过，ZeniMax是一家专注于吸引投资和开拓营销渠道的媒体发行公司，对这家公司来说，吸引了id这样一块金字招牌入伙是可以立即直接转化为现实经济利益的：id旗下多款叫好又叫座的游戏的发行权本身就是一大笔收益期望，id的游戏品牌和引擎技术则是更长远的财富，而除了账面上的利好，这笔收购势必吸引了不少潜在的投资者的注意，当这些投资者看好收购了id之后的ZeniMax的投资前景时，投资人自己便会带着更多的资金登门拜访，在资本世界里可不是每天都有这样的好事儿发生。



《毁灭战士》是属于id的传奇

中长期开发计划中的Doom 4的发行权则将交给ZeniMax

John Carmack的说法则代表了id方面的立场。作为游戏业界最富盛名的独立游戏工作室，一贯注重自由游戏开发精神的id此次接受ZeniMax的收购当然也是经过了深思熟虑。Carmack说，当今的业界已经和以往的业界大相径庭，20年前有公司提议收购id时，id完全没有任何接受报价的理由。当时的Carmack注重保持工作室的自主性胜过商业考虑，他认为按照自己的步调来开发游戏是最重要的，生意只是生意，制作游戏却是自己的追求。

id的Logo是否也会添上ZeniMax媒体公司的注脚？

然而时过境迁，当下游戏开发成本动辄数百万美元甚至上千万美元，这无疑显著提高了独立游戏工作室的经济负担，也为项目带来了更多的风险。特别是在开发周期较长并且营收模式单一的单机游戏领域，独立工作室要承担的经济风险已超出了他们所能承受的极限，任何失误或市场运作的失败（值得一提的是，市场运作的费用往往数倍于一款游戏开发的费用）对独立游戏制作组来说都是致命的。

Carmack说，当工作室的规模不断扩大，上百名员工和他们的家庭生活都依赖于开发项目的营收情况时，“万一我们搞砸了”的后果就不堪设想——此时独立工作室的主意也就显得不再那么美妙了。如此的大环境下，资本运作的力量介入游戏开发是一种必然。id迟早都得顺应这一潮流，寻求一个稳定的经济后盾来支持他们的工作，无论是为了生存的自我保护还是为了贯彻id向来的准则：追求技术的极致。

两大巨头的“理念”

事实上近年来id已经呈现了一些衰落的征兆，《毁灭战士3》之后的id已多年没有成功的产品上市，在顶级游戏技术领域，无论Crytek还是Epic，在近年都拿出了令人满意的成果：Crytek的《孤岛危机》占据了图形技术的制

Carmack将无数的精力花费在了他的火箭计划上

高点，而Epic的“虚幻”引擎3.0则成为了近年来商业领域最成功的游戏引擎。而id的Rage迟迟没有进一步的消息，id Tech 5引擎也尚在镜花水月中，除了恐怖的贴图材质容量之外，外界对其知之甚少。这其中的原因自然离不开资金实力和商业运作的滞后。在越来越残酷的资本市场中，Carmack的创作思路似乎开始显得有些不合时宜，大概他

他会是下一个太空游客么？

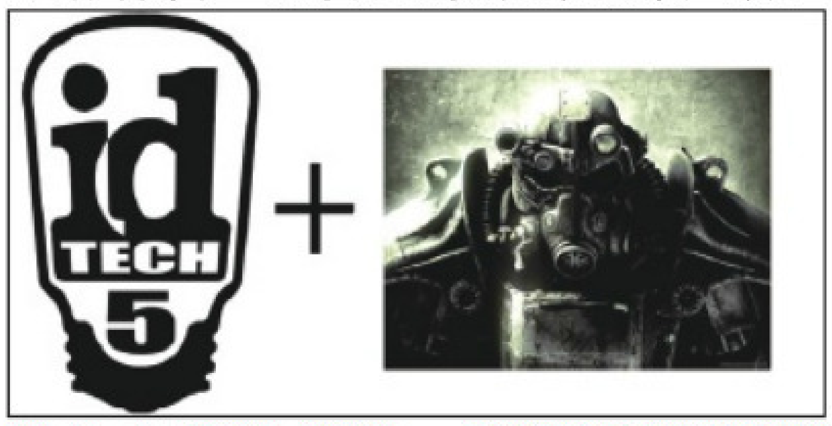
将更多的天才和精力用在了他的民用火箭计划上，天知道他为了造火箭烧掉了多少时间和资金。

寻找一个资本靠山是必然，但之所以选择ZeniMax而非EA、Activision这样的大牌厂商并不全是纯粹出于商业考虑。事实上，在双方进行实质性接触之前，Carmack甚至没听说过ZeniMax这个名字，直到对方尴尬的表示“我们是《上古卷轴》系列的发行商”才引起了他的注意。报价不是最重要的，Carmack表示，EA这样的巨头掌握着海量的工作室，如果被EA收购的话，id将仅仅成为EA旗下众多工作室中的一个。也许EA或Activision能够提供一份更好的报价，但代价却是id将可能失去自己的核心文化和独创性这些无价的财富。

Carmack（左三）更像是个传奇，只领取终身成就奖

嗯，其实这关乎的还是当大池塘里的小鱼还是当小池塘里的大鱼，相比起来，小池塘ZeniMax的思路和id更加接近。ZeniMax承诺将为id保留足够的自主空间并且不会干涉任何id开发中的游戏计划或引擎开发计划，如此优厚的条件恐怕是EA之类制度严明甚至在危机之下铁面无情的大厂无法给予的。此外，Bethesda是和id规模旗鼓相当的工作室，Bethesda和id在游戏的制作思路、产品策略甚至玩家群体上都有相当高的重合度，当最好的RPG制作商遇到了最好的FPS制作商会擦出怎样的火花，Carmack本人比任何局外人都要感兴趣。

与此同时，ZeniMax的营销思路显然更合id的口味：ZeniMax承诺id工作室将保留一切自己的游戏品牌，旗下



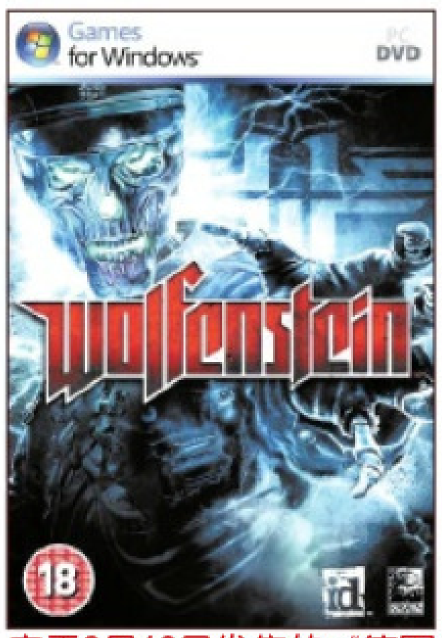
当id tech 5遇到《辐射》，尽管短期内这样的碰撞还没有提上日程……

工作室的产品开发不会交叉。简单地说，玩家不会看到ZeniMax强令id开发《上古卷轴》或Bethesda开发《毁灭战士》之类的事情发生，至少现在不会。当然，2004年ZeniMax曾大费周章地为Bethesda取得了《辐射》系列的开发版权，并让这款伟大的游戏系列得以延续，这样的行为也让id相当欣赏。

如果说曾经的Carmack是用他近乎任性的固执来维护着id的独立性和创意活

id tech 5的展示Demo两年前就已经放出，但Rage至少也要在2010年才能见到

跃，让这一业界最负盛名的游戏工作室维持了几乎长达20年之久的独立身份，现在的他无疑是向资本的力量妥协了。面对滚雪球般越来越夸张的游戏开发成本和越发严峻的业界形势，Carmack只能让工作室的个



定于8月18日发售的《德军总部》是Raven Software和id Software一同制作的，但看不出有神作像

性和独创自由在资本运作的风暴中谋求一个相对妥协的局面：相对规模较小的ZeniMax为了吸引id的加盟开出了极其优厚的条件，出于目前的形势评估（id的声望和影响力也可能是双方部分协议的内容），这家小型发行公司（在这之前，它几乎只是Bethesda的专属发行公司）能够尽可能地保留id的现状，甚至部分容忍id极度冗长的游戏开发周期，这些条件加起来让Carmack最终下定决心选择了ZeniMax。

两大巨头的前路

毫无疑问，ZeniMax的出价并不是最高的，在之前接受媒体采访时，卡马克也确有暗示Activision和EA都曾经向id开过价，但EA也好Activision也好，落入他们手中的工作室几乎都没有好下场——从结果上来说，几乎所有工作室进入EA这样的商业大鳄后的结局都迟早面临人员和资源的重组，最终成为死气沉沉的大作量产车间。让id成为业界寡头和游戏商业帝国中的一条量产流水线的主意肯定让Carmack无法接受：开什么玩笑，如果他们逼我每年出一部游戏，我哪里去找时间造我的火箭？

被收购后的id Software将继续维持目前的现状：所有人员将继续留在位于美国德州的工作室继续手头的开发工作，所有现行的开发计划都没有受到任何影响。正如Carmack所说：“如果双方没有发表这次公告，那么也许好几年里都不会有人注意到这其中发生的变化。”游戏发行权方面，Rage和《德军总部》这些已经确定了发行商和上市日程的作品将仍由原发行商发行，而中长期计划中的《毁灭战士4》以及未来将会开发的游戏的发行权则自然转到了ZeniMax名下。

在收购事件之前，id和Bethesda原本毫无瓜葛，只是在各自的FPS和RPG领域中放射着光芒。在6月25日之前，几乎没人会将他们牵扯到一起来进行讨论。但如今id和Bethesda已然同处一片屋檐下，这两家伟大的工作室之间将会如何互动也成了众多局外人士好奇的话题。对此，Carmack表示，目前id和Bethsda之间“不会有大的动作”。这指的既是双方人员方面不会出现大的流动，也意味着两家工作室之间尚没有明确的项目合作和技术交流打算，开发中的游戏也不会中途更换引擎。指望近期就看到Bethesda利用id Tech 5引擎制作新的《上古卷轴》或id制作的《辐射》背景打枪游戏的玩家可能要失望了。尽管从长远来看，双方更密切的合作迟早会出现，也许双方会建立组合工作室，或利用新引擎开发跨领域跨类型的游戏。但目前，双方似乎都没有受到收购的影响，相安无事，一切照旧。

Doom3之后，id已经很长时间没有再制作出令人惊艳的作品了

Rage的开发和发行不会受到此次收购事件的影响

至此，本次收购事件的脉络逐渐明晰：id Software在资本大潮中选择了ZeniMax这个能最大程度保留其独立性的避风港，而ZeniMax也得到了id这样一块业界瑰宝，不光大大提高了其开发实力和业界声望，更让其野心勃勃的远景战略迈出了伟大一步。当ZeniMax循着“上古卷轴”的指引找到了“雷神之锤”这把神器，谁敢说他们不会成为下一个有潜力争霸业界的候选人呢？

独立游戏也疯狂

■上海 古留

你觉得没有游戏玩了，你觉得现在的游戏玩起来没意思，你觉得新游戏也不是那么值得期待。总而言之，你无聊死了。怎么会这样？撇开个人因素不论，总有那么一段空窗期，见鸡烦鸡见狗烦狗，横不对竖不对的，哪怕是未发售的年度档3A大作提前送给你一个人玩，你也要摔键盘、扔手柄，老大不高兴。也没什么别的特殊原因，你就是觉得不爽。这个时候突然有人在论坛上说：“给大家推荐一个小游戏吧！”

不知道什么时候，犹如雨后春笋一样，到处都是这个游戏的介绍和推介，所有人都在嚷嚷着它有多棒。你很生气，好像你被排除在了集体之外，好像幼儿园的小朋友们做游戏，独独不带上你。你抱着勉为其难的态度下载下来，试试看吧！谁知道这么一玩，仿佛醍醐灌顶、茅塞顿开，从此废寝忘食，一发不可收拾。等回过神来，早忘了自己起初是因为什么而觉得无聊，甚至连期待已久的新作都弃如敝履，置之不理。

好吧，你沉迷了……

小游戏理论

从行销或心理学的角度，你在这里可以找到不少教科书式的范例：羊群效应、游戏软件生命周期……然而把它们组合在一起，我们就得到了一个有趣的现象——小游戏理论。这个理论大致上的意思是：每隔一段时间，传统形式的游戏就会被玩家所抛弃，大家一窝蜂地跑去玩某一个特定的“小游戏”。长此以往，人们甚至形成了巴甫洛夫反射，一段时间之后就琢磨着想要找些好玩的小品来换换胃口。它的作用就好像寿司姜、开胃的泡菜、餐前酒、喝稀饭时的酱瓜，你不能拿它当盘菜，可要是不吃，你的人生可就不那么完整。

不过在此之前我必须纠正一些误解：常规而言，人们喜欢习惯性地称呼这类调剂性作品为“小游戏”，主要是因为它们大多数容量不大，强调游戏性而不是画面技术这类占据大量数据空间的特性，也由于其容量的缘故通常会提供免费下载。有些人会一厢情愿地认为，它们都是或至少都脱胎自Flash游戏。因为和Flash游戏一样，这类作品与其说是善于在设计上故意突出创意而弱化图形表现力，倒不如说是因为开发环境的技术所限，使得它们无法以炫目的光影效果作为第一诉求。事实上这类游戏由来已久，并且是游戏开发业界极为重要的一支，就像那些通常算不上主流但又从中不断冒出经典的电影和音乐一样，我们一般尊敬地称呼它们为——独立游戏。

独立游戏节（IGF）是和游戏开发者大会（GDC）一起成长起来的品牌，创立于1998年，目前已举办11届，颁发了数百万美元奖金，奖励了大量独立游戏开发者和学

Seumas和他的家人在GDC 2000上，他的游戏获得了最佳创意、最佳程序和最佳游戏设计3个奖项。当时他已经在接受癌症治疗

IGF的大奖名为“Seumas McNally奖”。Seumas McNally凭借他设计的游戏《3D坦克大战》（Tread Marks）赢得第二届IGF大奖。当年，他因患癌症去世，年仅21岁。IGF遂以他的名字冠名这个独立游戏领域的最高荣誉

独立游戏启蒙

独立游戏的历史可以追溯至20世纪70年代，

XBLA官网俨然是一个小游戏集合地

许多早年间的游戏在XBLA上重生，一些国内的外包公司也在为XBLA制作游戏

几乎与电子游戏的发展齐头并进。严格地从定义上来说，独立游戏多由个人或约10人左右的小团体设计，可能花费数年炮制，亦可在几天内就无中生有，这都要视乎游戏的复杂程度、设计目标以及人员资金投入而定。独立游戏常常与共享软件、免费软件和开源软件相提并论。独立游戏开发者通常以强烈的个人兴趣为驱动力，其作品多半不会为主流厂商所发行，因此他们倾向于隶属某些网络团体。由于数字分销的缘故，独立游戏开发逐渐被延伸成所谓的“独立”运动。这些游戏往往注重创意，并且偶尔会极为成功。随着发行大鳄的崛起，游戏市场重新划分，上世纪90年代中期，独立游戏开发不得不为自己寻找愿意发行作品的厂商，或是干脆自己成立一家发行公司。要不然，就只好以免费软件的形式在诸如大型论坛等地免费发布。不过由于网络营销这个行当迅速崛起，独立游戏的销售成本被降低到了一个可以被接受的程度。

进入新世纪，越来越多的独立游戏开发者接受了开源，并在项目利益的驱使下增加游戏的投入。这使得游戏较从前更为复杂，相比起闭源开发而言演变成雾件的风险更小。而最近，更是有不少独立游戏受到主流游戏平台如Xbox 360、PlayStation 3及Wii的青睐。Xbox LIVE Arcade（XBLA）是最早盯上独立游戏这块“肥肉”的平台之一，随着Xbox 360的热销，LIVE上收费下载的“小游戏”数量越来越多，类型也多变起来。有《波斯王子》这样的炒冷饭之作，也有如《时空幻境》（Braid）一般风头出尽的“神作”。XBLA的崛起当真养活了不少独立游戏开发组或是如今大量存在的游戏外包公司。

“节省”的独立游戏

独立运动非常容易受到人们的追捧，最终形成一个令人麻痹、人心蛊惑的局面。从表面上看，独立游戏创意无限，比起三五年才能出现一个，靠画面或爽快感撑门面的强势大作，令人赞不绝口的点子在众多独立游戏中层出不穷，此起彼伏。加上这类作品的开发金额相比而言只有大作的九牛一毛，人员投入也不成比例，人们往往会产生这样的错觉：那些在节假日档期大张旗鼓作宣传的游戏开发公司，是不是把钱都拿去公款吃喝了？一个很好的例子就是，在坊间一度流传的、号称世界编程大赛第一名的程序，编译后只有3.99kB大小，但五脏俱全——不但有声光效果，3D表现亦相当不俗；当然还有大小只有97kB，但表现不输《雷神之锤》的德国第一人称游戏.kkrieger等等……群众在震撼之余第一反应通常是，那些搞技术的人都是干什么吃的？

这可以理解。类似的小型化产物固然令人吃惊，可比起它所蕴含的技术力，更注重的也许是在容量和表现上形成的巨大反差。这就好像用一块四五年前的过时CPU超频出能够运行次世代游戏的机能一样。实力上令人敬佩，但操作上不具普遍性，蓝光光盘都发明出来了，有什么必要如此节省呢？

独立游戏也是同样，它们并非出于卖弄、炫耀实力的理由，才尽可能地牺牲画面表现，而是因为没有发行商的资金支持，它们必须在每一个可节省的地方节省开支。假如你想要有逼真的3D效果，那么就要花版权金购买一个引擎；

XBLA版《波斯王子》

《时空幻境》3月份发行了PC版，也引起了玩家小范围内的轰动

假如你想要有与众不同的游戏性，那么首先要想想看自己的程序实力是不是能够实现……点子谁都有，这是最不值钱的，但是把它变成实实在在能够玩的游戏，那就是另外一回事了。

也许大开发公司的人员没有你才华横溢，思维没有你光华四射，甚至不如你更接近用户群，但是他们具备所有应有的资源，而且实力还算过得去。这

很大程度上，.kkrieger是以容量大小唬人的

Noitu Love 2——一款风行2008年的独立游戏

一个名为“AaaaaAAaaaAAAaaAAAAaAAAAA!!!”的小游戏，玩法有点“是男人就坠下一万米”的意思

就造成了独立游戏制作者和商业游戏开发商最大的区别：一个怀才不遇，一个固步自封。独立游戏制作者希望能够开发出自己心目中的理想游戏，并且为了自己有限的开发能力如何将其实现而绞尽脑汁；商业游戏开发商考虑的是，如何用自己丰富的资源实现利润最大化，弄出一个最好是全人类都喜闻乐见而且一下就买三份儿的作品——最不济的情况，至少开发一款保证能赚钱的游戏。它们在动力上就有所不同，因此主流游戏不大可能出现那种外观和内容上的不成比例，并以此为卖点。在此之前开发商就会投入大量的人力物力，至少确保游戏在外表上能够吸引一部分人，把预定份额的那部分利润先拿到再说。

独立游戏的开发就要惨得多。你

一款风格诡异的独立游戏《血径迷踪》（The Path），根据小红帽的故事改编

《血径迷踪》的开发小组Tale of Tales成立于2002年，来自比利时。7年来，它们开发了6款游戏，但实际上只有两名成员，你可以将它理解为一个“夫妻店”

会为前无古人的创造力激动，为他人所想象不到的新游戏形式而兴奋，奔走相告、雀跃不已。但你不知道，并不是所有的作品都能够一鸣惊人，尤其是在如此掣肘的环境下。比方说，《时空幻境》开发了足足3年，花费了20万美元的资金，均是设计者Jonathan Blow自掏腰包，这笔费用基本花在游戏的美术设计David Hellman的雇佣和生活费用上了，而后者主要利用Photoshop和Jonathan自己开发的一套编辑工具进行工作，大部分素材都是通过对你我都能见到的素材的拼贴、组合，才形成你如今所看到的令人窒息的美景。

这样的项目换成史克威尔去执行，他们可能会花上200万美元来专为人物画原画，场景也将在艺术指导的监控下进行半流水线作业，不可能出现那么多灵机一动和心血来潮。在你指责传统厂商扼杀创意、毫无艺术表现力、布满铜臭之前，不如想想是不是所有的开发者都有能力自掏20万美元，对一个花掉这笔钱的艺术家保持创作信心，以及很好地控制住在没有第三方监管力量介入时偶尔会发生的意见上的激烈摩擦和矛盾。

口碑相传

《植物战僵尸》（Plants vs. Zombies）的画面让人提不起劲来，塔防的游戏模式会让不明就里的人联想起《宝石争霸》（GemCraft）那样的作品：有趣、好玩，但是费时间、没个头，加上类似的作品数量繁多、类型重复，稍不留意你就会错过。好在它有着像《洞窟物语》（Doukutsu Monogatari）那样的口碑，仿佛三人成虎，所有人都在念叨这个游戏的时候，你就算再抵触也会去迁就一下自己的好奇心。

看看像Armor Games这样的Flash游戏门户站点。每个月这里都会推出不下百个小游戏，然而能够位居右侧推荐栏的永远是那么几款，长时间地占据着评分和读取次数的榜首。要不是新游戏板块位于醒目的中央，而且个个分类下都有分别的类型推介，你多半会以为这又是一个半途而废没有人更新的门户站点。而事实情况是，类似Armor Games这样专攻Flash游戏的站点并不在少数，而其中大部分都只能借助口碑传播为媒介向人们证明自己的存在。诚然，其中许多作品会获得这样那样的独立大奖，然而这并不意味着它们就会因此获得相称的利润和回报。众所周知的陈星汉工作室能够在家用机平台上推出《花》（flOw），乃至将《花》

《血径迷踪》的玩法很简单，沿着唯一一条大路走下去，就可以平安过关，但你总是会禁不住好奇心走进黑黝黝的森林……

作为一款正儿八经的商业作品放到零售货架上，也都是托当初独立制作《云》的福。相比这几款作品的整体质量，你就能看得出来，排除技术成熟和经验丰富的因素之外，资金注入对游戏开发的影响有多大。现今正风靡坊间的《植物战僵尸》，也是因为PopCap Games的《祖玛》（Zuma）和《宝石迷阵》（Bejeweled）大获成功，才能有资本投入更多的资金，甚至破天荒地找专业歌手Laura Shigihara来为游戏演唱主题曲。

尽管像《植物战僵尸》这样的作品仅仅卖28美元，比大多数二线过气游戏都要便宜，其分销渠道也并不发达。它还是能够依靠玩家的口耳相传至少保证其作品影响力——虽然大部分人不知道怎么就能够通过互联网下载到完全版本而不是试玩版。总而言之，独立游戏的制作最终还是会朝商业游戏的方向靠拢：光有理想并不能填饱肚子。而另一方面，商业游戏的制作者也需要从这些“小游戏”里取经——就我所知很多制作人就喜欢逛类似Armor Games的站点，看看有什么创想是能够用在自己作品中的。你可以认为这是一种互补而双赢的局面，并不用过于为独立游戏的未来和发展杞人忧天。商业作品需要独立游戏的想象力，而独立游戏则需要一个成功的商业模式。它们不会完全融合，但也并非水火不容。成功的独立作品会接受来自资方的橄榄枝，为自己的发展谋求一条或许有所牺牲，但一定是物有所值的道路；同样地，也会有不屈不挠的斗士毫不妥协、坚持自己的想法，靠热情和实力来产出游戏。

这么说吧，类似的局面犹如生态系统中的自我调节，也许会有不大不小的波澜和变动，但总体上，你还是会在某一段时间觉得特别无聊，觉得所有的大作都是粪土，还是会在这一段时间，意外而惊喜地找到一款能够陪伴你一百个日日夜夜的贴心小游戏。P

剧情任务通关了，但这不是《植物战僵尸》的终点

嘿，你想得到这首歌的MV吗？

独立游戏更容易看到真诚的幽默

三上真司最为我们所熟知的，当然是由他开创的《生化危机》系列游戏。他所设计的动作游戏均将美式硬派风格与日式游戏对细节的得当把握完美结合在一起，擅长流行元素与游戏整体节奏感的把握，同时善于创新以及在同类型游戏中吸收养分。当然，三上真司也是一位争议极大的制作人：他带动CAPCOM占领了32位游戏时代的先机，他所参与设计的游戏造就了CAPCOM的上一个“黄金十年”，发掘了神谷英树等一大批新锐制作人，为CAPCOM的创新补充了源源不断的新鲜血液。同时，有着深刻理想主义情结的三上押宝NGC平台后，带来了CAPCOM连续两个财年之久的经济危机。

三上真司
——制作人与反“索”联盟之主将

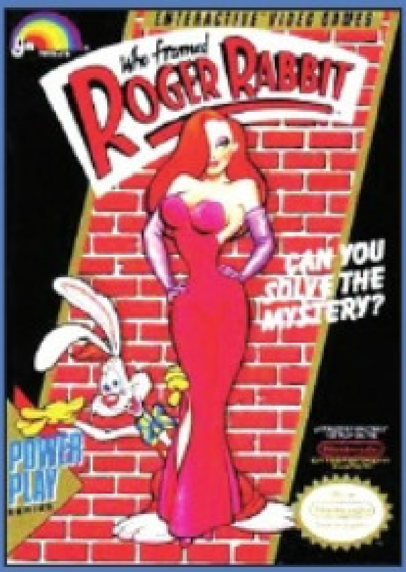
■江苏 十大恶劣天气

“误入”CAPCOM

三上真司出生于1965年8月11日，尽管我们不知道他的学业表现如何，但他提到大学时期占去自己时间最多的两件事情，其中之一是练习中国拳法，另一个就是“昏天黑地”地玩游戏。毕业后的三上在机械制造业的“对口”应聘都无一例外的遭到了拒绝，最后他决定在游戏业寻找机会。起初他想在任天堂找到自己的位置，但后来发现“任天堂已经形成了完整的制作理念和工作体系，新人的发展机会不大”。于是，他根据报纸上刊登的广告，前往正在大阪希尔顿酒店举办的CAPCOM招聘会。在回忆这段经历时，三上说：“说实话我从来就没有听过‘老卡’的名字，后来才知道自己喜欢的《魔界村》就是这家公司出品的。尽管如此，我还是意识到这个新锐公司会给我的成长提供广阔的舞台。”正当三上以为自己找到了人生的目标时，低下的笔试成绩却将他挡在了CAPCOM的大门外。出人意料的是，失落的三上在一周后居然接到了聘用合同，据说是冈本吉起等前辈看中了三上身上的“锐气”。

艾达的形象来自于吕克·贝松电影《堕落花》中的Nikita

里昂的黑手党装和受众的“芝加哥打字机”印证了三山对经典电影的痴迷



古老的《谁陷害了兔子罗杰？》

三上的处女作，是一款名为《CAPCOM小测验》（CAPCOM Quiz）的GB文字问答游戏。接下来的三部游戏均是迪斯尼授权改编的低龄化作品，它们是《谁陷害了兔子罗杰》（Who Framed Roger Rabbit，1991，Game Boy）、《阿拉丁》（Aladdin，1993，SNES）和《憨鹅部队》（Goof Troop，1994，SNES）。三上真司还参与了一款不明F1游戏的开发，这款作品在开发8个月之后被CAPCOM高层取消。

《生化危机》的诞生

在结束《憨鹅部队》的开发后，调离总公司的藤原得郎在离任前交给三上一款恐怖游戏的企划案（实际上仅仅只能称为一个粗略的故事框架），并询问三上是否愿意接手开发，这让三上获得了担任制作人的机会。一向对欧美恐怖题材电影（尤其是僵尸题材）情有独钟的三上欣然接受，乔治·A·罗梅罗（George A.Romero）的僵尸电影，成为了三上创作剧本灵感的主要来源，而CAPCOM之前在Famicom平台上推出过的恐怖游戏《甜蜜的家》（Sweet Home，这款游戏改编自一部同名电影）影响到了游戏的氛围感营造。此外，《鬼屋魔影》也启发了三上真司进行细节设计。当时游戏业正处于16位2D时代到32位3D时代的技术转型期，而三上使用“静态CG背景+3D人物”的解决方案，最大化地利用了PS的机能，并且还借助电影式的镜头切换带来了极佳的互动电影效果。《生化危机》成为了PS初期最具有号召力的AVG游戏，这一系列，也成为了CAPCOM的招牌菜，奠定了

1997年的E3大展上，Capcom一公布了大量有关《生化危机2》的细节：故事发生在第一作之后的几个月，女主角是一位叫作Elza Wa05 Iker的大学生，本来想回家放松几天，却发现此时的浣熊市到处都充满了丧尸

废弃了Bio3.5成就了Bio4，三上对游戏品质要求很严格

CAPCOM在索尼阵营中首席第三方开发商的地位。

《生化危机》在商业上的巨大成功，让三上真司从一名企划人员迅速成为了需要统领一个庞大游戏开发团队协同工作的领导者，坐在这个位子上，也更需要使用商业的头脑来审视游戏的每一个设计。1999年，在《生化危机3》发布以后，CAPCOM成立了第四开发部，三上真司担任部长，其成员均是三上“钦点”的来自于“生化”系列作品原班人马的精英分子，之后不久就诞生了《鬼泣》。《鬼泣》的前生正是《生化危机4》，由于新锐制作人神谷英树的Bio4企划案已经严重偏离了“生化”的题材，面临被废弃的结局。三上真司力排众议接受了这一创意，并全力争取为神谷英树获得了项目启动资金，这才促成了这款白金级ACT作品的诞生。

反“索”战士

当然，在上世纪九十年代的成功之后，三上真司本人的兴趣爱好开始影响到他的决策，这也为之后CAPCOM的危机和三上真司本人在CAPCOM的起落埋下了伏笔。一般来说，只有玩家群会根据自己所偏爱或拥有的主机划分各自的阵营，诸如“软饭”“索饭”，而游戏制作人的言论不仅仅代表个人，还会影响到外界对公司商业运作的联想，尤其是遭致硬件公司的反感。因此一般制作人都会避免表露对某一机型主机的偏好，但奇怪的是，三上对索尼平台的不屑一顾人所共知。

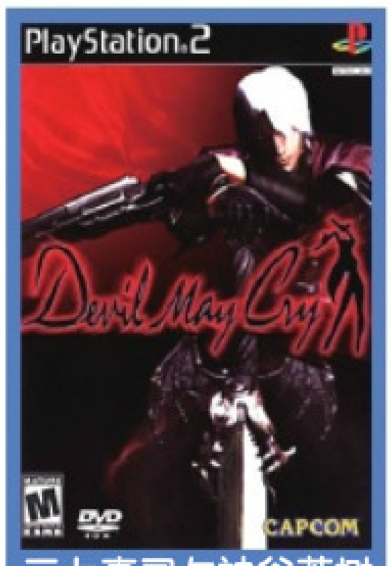
国内玩家中流传的“PS/PS2主机光头容易坏”“索尼游戏机不耐用”等传闻，其始作俑者，正是来自于三上本人。早在PS时代，他就曾经表示自己在玩《超级机器人大战》的过程中，每次进入战斗画面的读取时间要超过1分钟，以至于自己“不得不买了两部PS主机以备不时之需”。在PS2时代，三上更是直接表示PS2主机的巨大销量“并不是因为上面的游戏有多好玩，而是索尼‘故意’生产了这种容易坏的主机，让一名玩家要买两台、甚至是四五台”（不知道微软Xbox 360至今都没能彻底解决的“三红”问题是否也包含有类似的阴谋论）。不管是出自偏执还是个性释放，三上的言论是越来越有看点了。当《生化危机0》在日本

三上真司另一劲作《恐龙危机》（Dino Crisis），后来也因为发售在不太普及的平台无疾而终

遇冷之后，他更是在电视访谈中表示：“连PS2这样的东西都可以大卖，日本人的脑子真是有病。”此言一出，就连CAPCOM高层都不得不出面为他的不当言论道歉。

除了从一个玩家的角度提出对索尼主机的不满以外，身为一个开发者，他更是对PS系主机的开发环境深恶痛绝。在PS2上制作《鬼泣》的过程中，三上真司多次炮轰索尼，向媒体公开抱怨该主机的硬件缺陷（主要是显存太少）和函数库的不完善。“我们甚至每开发一款新游戏之前就要先花时间开发独立的函数库，非常不符合经济效益。”《鬼泣》还没有制作完成，三上就认为PS2平台的开发环境已属“无药可救”，这似乎也为他后来选择NGC铺平了道路。

当时，任天堂的NGC主机正蓄势待发，任天堂与三上真司以及冈本吉起等CAPCOM“亲任”制作人秘密商讨合作事宜。2001年9月13日，也是NGC在日本公开发售的前夜，CAPCOM第四开发部在东京召开发表会，三上真司宣布了他迄今为止最为被外界争议的决定——不仅仅是“生化”系列的最新作品会在NGC平台上以独占方式发售，而且系列之前的作品，也会重制后登陆任天堂主机。该计划中包括三款新作（《生化危机4》《生化危机0》和一款后来未推出的游戏）、一款重制版《生化危机》初代，以及数款之前作品的移植。



三上真司与神谷英树一同造就了《鬼泣》

在这个Bio1.5版本中有一幢现代化大楼，并未出现在正式版中，但有些场景看起来与《恐龙危机》类似。现在你还能在《生化危机2》的特典里看到这些影像

事业低谷

一般认为，三上真司在CAPCOM的失势始于NGC版“生化”销量的不佳，但通过历史销售数据可以看到，ReBio的销量其实还是超过了CAPCOM的预期，即便是《生化危机0》120万套的销量，距离预估的142万相差也不远（这两款作品甚至一度造成了欧洲NGC主机的断货）。但很快，业内再度爆发传闻——两部“生化”作品将再度登录PS2平台，尤其是进入2003年以后，三足鼎立的主机大战逐渐成为了Xbox和PS2的两强之争，这更是让CAPCOM的投资家们普遍对全力押宝NGC的这种做法非常不满，恐惧就像瘟

三上认为PS2从光头到显存全部一无是处，只能用来开发低级游戏

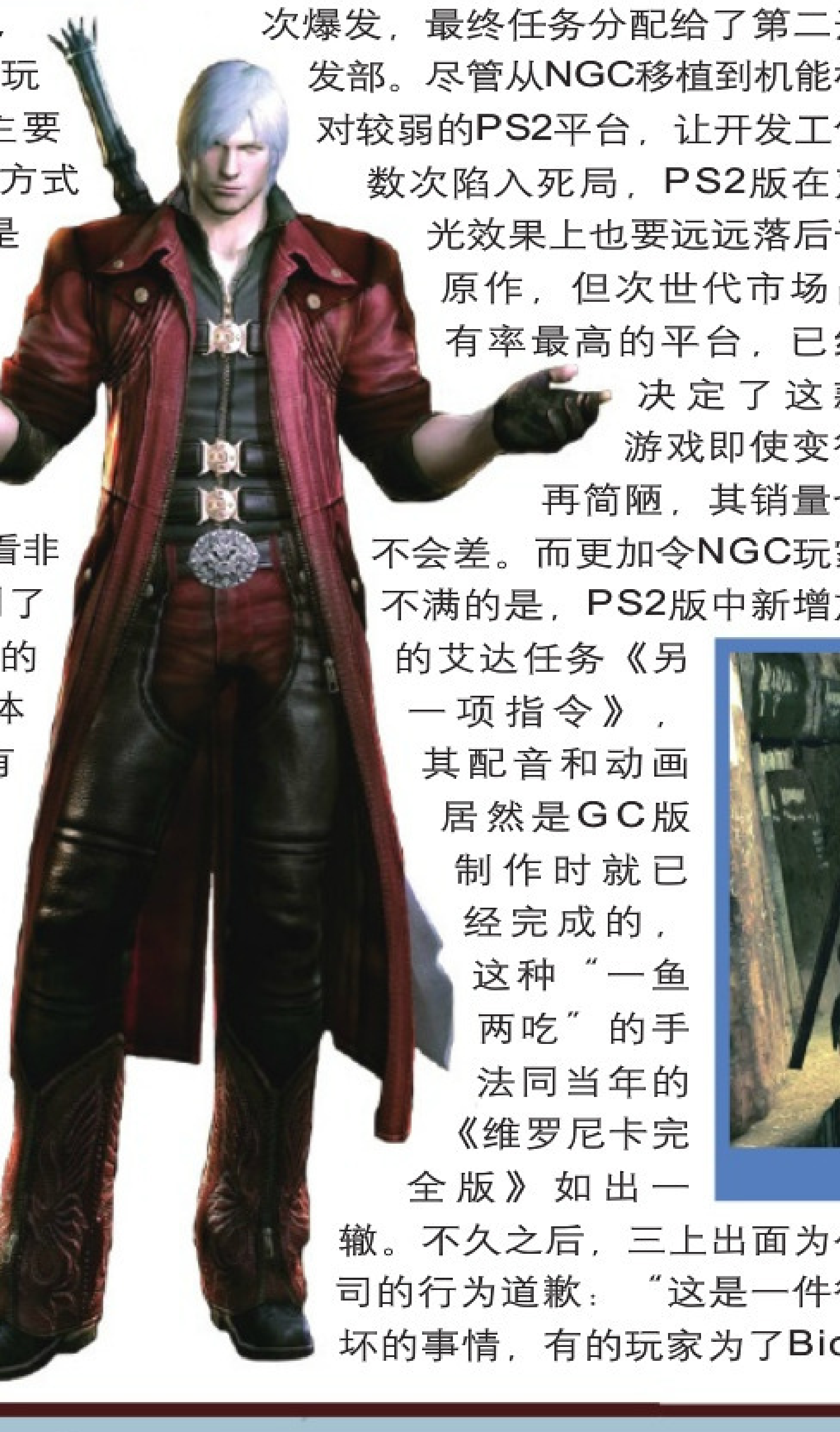
疫一样蔓延开来。

为了提气，三上一口气公布了NGC上的大作五连发——《生化危机4》《红侠乔伊》《杀手7》《死亡凤凰》以及那款“独特”的P.N.03，具有讽刺意味的是，除了被取消的《死亡凤凰》和品质低下到根本没有必要进行移植的P.N.03以外，其他3款作品均很快推出了PS2，甚至是PC版。CAPCOM为了商业利益而视制作人的事先承诺如粪土，这更是让“里外不是人”的三上气愤与尴尬，使得玩家的观望心态进一步加剧。他认为，为了片面追求一时的销量而杀鸡取卵，最终将为软件和硬件的销售带来恶性循环。

以“用热舞去杀死敌人”为卖点的新概念动作游戏P.N.03推出市场之后遭遇完败，之前由于独占策略而遭受非议的三上真司愤然辞去第四开发部的职务，回到一线开发岗位，把所有精力都投入到《生化危机4》中。三上认真分

“生化”文化仍在给Capcom带来滚滚财源

析了“生化”销量下跌的原因，他认为，NGC占有率以及NGC玩家偏向低龄化等因素并不是主要原因，是“生化”陈旧的游戏方式限制了这一系列的发展。于是三上废弃了已经具有30%完成度的Bio4（通常这一版被称为Bio 3.5，而Bio1.5则是指在接近完成情况下被三上推翻重做的Bio2）。使用一个在当时来看非常前卫的越肩视角，三上找到了动作和冒险、射击和技巧之间的平衡点。重生的Bio4得到了媒体和玩家的一致好评，几乎没有一个系列的核心玩家对四代如此幅度的改变表示过不满，这在大作系列转型的过程中也是极为少见的。游戏发售两个月后，即突破了125万套销量，成为了NGC上最受欢迎的游戏之一。



为了打消非任天堂主机玩家的观望心态，三上在《FAMI通》的访谈中信誓旦旦的表示，如果Bio4移

当年GC大作五年发，并不能挽救Capcom的颓势，相反加剧了经济危机的到来

三上的全新工作室

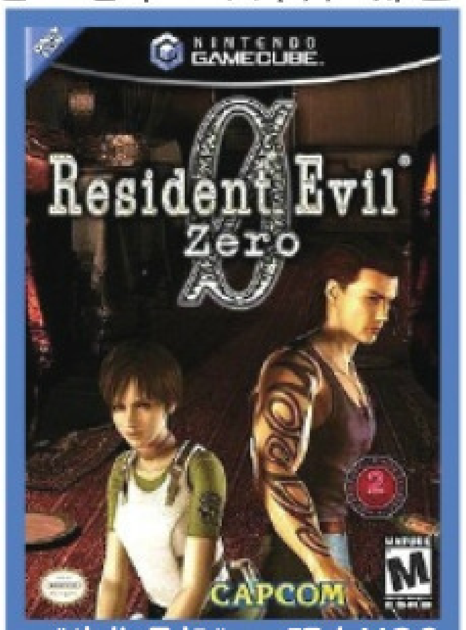
植给PS2，“自己就会把头砍下来”。但事实证明，即便三上这么作，也无法打消NGC玩家们的不满——一年后，CAPCOM即要求第四开发部制作Bio4的PS2版，这导致了三上多年积怨的再一次爆发，最终任务分配给了第二开发部。尽管从NGC移植到机能相对较弱的PS2平台，让开发工作数次陷入死局，PS2版在声光效果上也要远远落后于原作，但次世代市场占有率最高的平台，已经决定了这款游戏即使变得再简陋，其销量也不会差。而更加令NGC玩家不满的是，PS2版中新增加的艾达任务《另一项指令》，其配音和动画居然是GC版制作时就已经完成的，这种“一鱼两吃”的手法同当年的《维罗尼卡完全版》如出一辙。不久之后，三上出面为公司的行为道歉：“这是一件很坏的事情，有的玩家为了Bio4而购买了NGC，当时却不知道只要再等待一段时间，就能在自己的PS2上玩到。”他还在后来自己制作的《神之手》（God Hand）中就当初砍头的承诺进行了自嘲——游戏中有一只会飞的狗，名字就叫做“三上的脑袋”。

在Bio4投放市场之后，CAPCOM以“平台选择失误，造成公司业绩下滑”为由，将三上真司降职后调往旗下的二线工作室“四叶草”。不久之后“四叶草”宣布解散。三上真司携一大批原第四开发部核心成员出走，成立了独立的工作室SEED，并随后升级扩大为了“白金工作室”，与世嘉结成了战略伙伴关系。在沉寂两年时间后，在本届的E3大展上，三上真司带来了由自己监制、“鬼泣”之父神谷英树再度操刀的《猎天使魔女》（Bayonetta）。

虽然我们在很长一段时间内不再听到三上真司“开炮”，但在Bio5发售之后，三上直接表示自己不会去玩这款游戏，并且忠告CAPCOM，Bio5可以不变革，但到未来的六代一定要寻求突破，否则这个由自己开创的系列就要走上末路。

结语

三上真司为我们奉献的不仅仅是“生化”系列的惊悚冒险氛围，更为我们展现了一个兼具完美主义和理想主义色彩的制作人形象。今天，无论对“生化”系列还是“老卡”而言，都已经进入了“后三上时代”，CAPCOM能够傲视群雄的英雄依就没有出现。对正处于事业低潮期的三上而言，从哪里跌倒，就从哪里爬起来，这才符合一个硬汉的所作所为。



《生化危机》，现在NGC模拟器已经能较好地模拟这款游戏

《生化危机5》严格来说并没有太大改变

期待有一天三上真司用更优秀的作品，给予嘲笑自己的人以最强力的反击。

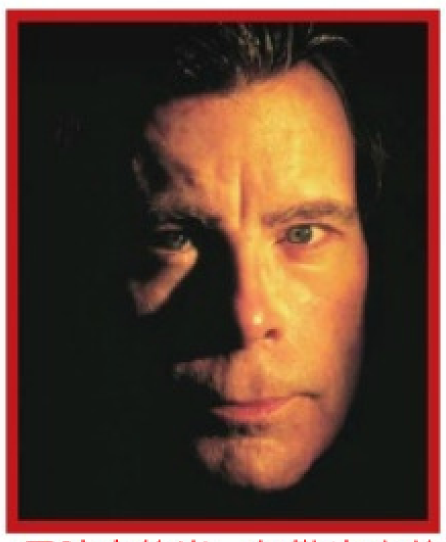
寂静岭
前途未卜的归乡路

■贵州 洋葱

对KONAMI来说，《寂静岭》并不是一块可以赚钱的金字招牌。以K社自己的官方数据为准，《寂静岭》系列这10年来的全球销量累计为530万，这其中还不乏一些广种薄收，打着Silent Hill旗号出现在各种非主流平台上的小品游戏，多多少少算是一个惨淡经营的数字。尽管笔者本人非常钟爱这一系列，也不能否认这样的事实，那就是《寂静岭》在艺术领域所取得的成功并不能掩饰它在商业上的失败。《寂静岭》一代奇峰突起，在二代时达到颠峰，三代中规中矩地接上了一个尾巴，到了四代时已是明显的青黄不接，以至于五代时原制作小组已经解散，把制作权拱手交给大洋彼岸的Double Helix。要对《寂静岭》这10年来走过的轨迹有个大概认识，我们有必要回到一系列的原点——恐怖小说之王——史蒂芬·金（Stephen King）。

起源

当年，原制作小组Team Silent的计划很简单，这就是把Stephen King的小说游戏化。然而最终版权谈判失败，制作小组不得不另找门路曲线救国，以King的小说《魔女嘉丽》为蓝本重写了一个全新的剧本，于是误打误撞之间诞生了AVG历史上最具话题性的神奇之作——《寂静岭》。



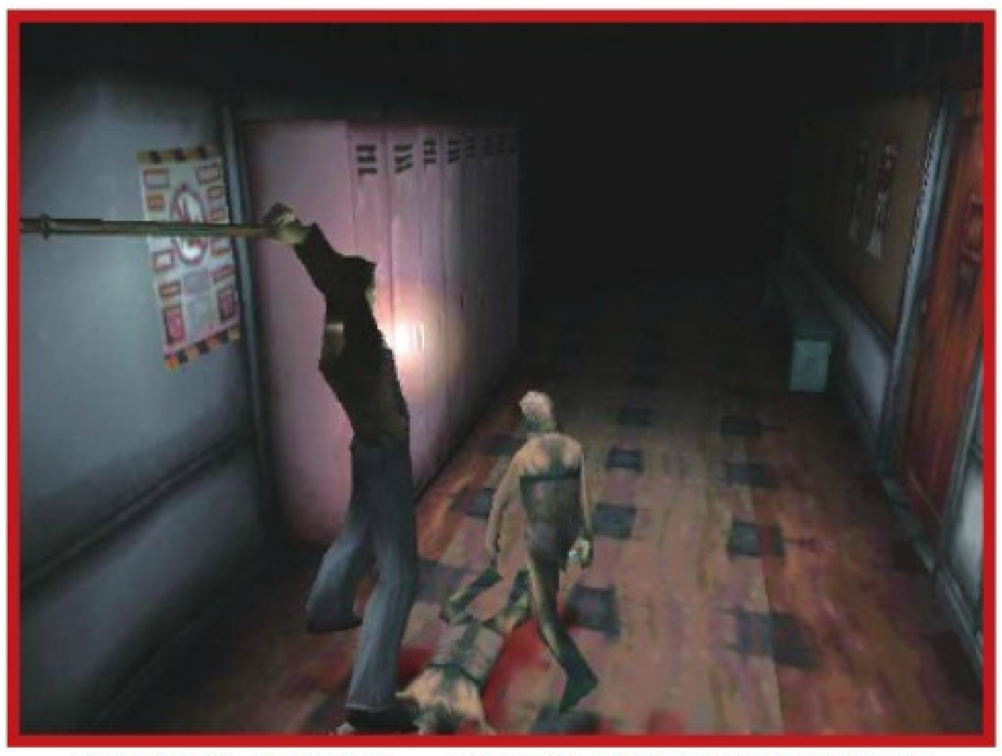
黑暗中的光，勾勒出史蒂芬·金诡异的脸

诡异的叙事风格、丰富的戏剧元素、流畅的镜头语言，这一切都使《寂静岭》立刻具备了一个电影剧本所要求的层次跟深度，成了一部活动的立体电子小说。据说《寂静岭》在英国发售时曾经被当地一些学校起诉，原因是这款游戏直接导致了不少儿童出现心理问题，被游戏中的学校所感染，他们从此不敢再上学了。

但同时，游戏史上也出现了一个奇特的现象——真正玩通《寂静岭》的人少之又少，讨论的人却多如牛毛。与《生化危机》之类强调动作元素的游戏不同，由于《寂静岭》跟恐怖小说之间千丝万缕的联系，它赋予了玩家一种文学式的阅读美感，独树一帜的语言风格也使它确定了系列此后的立足点。所以，尽管《寂静岭》历代的销量都可以用一个惨字来形容，却并不妨碍它成为玩家中经久不衰的热门话题。

《寂静岭》的故事至今令人回味

有人说《寂静岭》的主题就是邪教批判，这是一种很常见的认识误区。确实，因为借鉴了金小说的超自然背景，故事里的宗教很容易成为玩家注意的焦点。然而，《寂静岭》真正取得成功的地方，却是它作为一个成熟的文学剧本所具有的激烈的角色冲突和丰富的戏剧元素。以三代中最大的反派教会领袖Claudia为例，虽然手上沾满了无数人的鲜血，然而她对自己理想的执着与自我牺牲的殉道者精神却赋予了这个角色打动人心的艺术感染力。一代中野心勃勃


1999年的《寂静岭》，现在可以在模拟器上完美体验

的Dahlia Gillespie、身为前者的同谋但又各怀鬼胎的Michael Kaufmann、善良而无助的Cheryl Mason，正是这些有血有肉的人物造就了《寂静岭》的辉煌。

《大众软件》5月中刊登的《寂静岭——归乡》解析文章中的一些观点很是让我有些意外。比如，作者在质疑笔者刊登在《大众软件》2月上、下刊的观点之后，最终提出了这样的中心思想——游戏真正谴责的是Holloway和Bartlett这样执着于邪教的人物，做为最大的反派，Holloway如何如何……我由此觉得有必要说些什么。作为这个系列的老玩家，笔者一贯的看法是——《寂静岭》首先是一个优秀的文学作品，而不是一本政治教科书，非黑即白的脸谱式是非观是不适用于《寂静岭》的世界的。两者之间的区别在于，前者要去反映现实，引起反思，比如《麦克白》，再比如三代Claudia Wolf的个人悲剧；而后者只需要占据一个道德制高点，然后对读者进行黄世仁与杨白劳式的说教。《寂静岭》能够成为玩家中的一个热门话题，根源在于它作为一个文学作品所具有的层次跟深度。假如说没有了这种深度，它就只能沦为一个小众圈子里自娱自乐的话题。那些诸如邪神崇拜、宗教仪式之类的为Fans津津乐道的元素，一旦脱离这个狭小的话语环境就会马上死亡，这正是《寂静岭》在三代之后所面临的困境。

《房间》的失败与反思

说到这个困境，应该从《寂静岭4——房间》的失败说起。

为什么说《房间》是一部失败的作品？除了资金少、制作周期短，四代失败最根本原因是剧本的先天不足。在离开了系列灵感来源的金的小说之后，牵强附会的故事和毫无立体感可言的人物刻画，把游戏变成了一个四不像。《房间》的剧情十分突兀：Walter Sulliven杀人，主人公莫名其妙成为目击者。一个突如其来的仪式名单，一个按部就班的杀人计划，最后一个不知生死的凶手诡异升天，留下一堆云里雾里的玩家找不着东南西北。哪怕到了故事最后，也没有对之前的故布疑阵作出任何合理的解释，这种故弄玄虚的方式美其名曰求新求变，实际上体现出的却是不思上进的制作小组在吃老本。玩家发出了不满的嘘声，而玩家需要知道的事实是，《房间》由原来音乐制作人山冈晃担任制作人，原制作小组的核心人物、编剧外山圭一郎此时已经离开Team Silent，开始《死魂曲》的创作。

相比之下，同为宗教主线搭台的故事，一代跟三代那种丰富的戏剧元素跟激烈的角色冲突完全在四代中消失，取而代之的是以味同嚼蜡的方式记录了一个连环杀手的流水账，把整个故事变成了一个冷冰冰的、在合理性上需要打上一个很大问号的犯罪纪实报告。以一个文学剧本的标准来看，四代的叙事是断裂的。山冈晃作为一个音乐人是不世天才，但他不修边幅的艺术家气质跟音乐人多多少少都有一些的自恋情结已经

早期《寂静岭》的灵魂人物外山圭一郎

接手《寂静岭》四代的山冈晃

把《寂静岭》系列逼到了悬崖边上，无力为继的表现为五代的开发组易手埋下伏笔。

以笔者的个人观点来看，系列的第五作《寂静岭——归乡》打的口号是回归，这一称呼是有双重意义的。一方面，字面意思是指故事主人公Alex的归乡之旅，而骨子里的含义则是回归《寂静岭》系列的原点，再现和重建前几作的成功模式。从事先对归乡的高调宣传和大量的制作人访谈中都可以得出这样的结论，新的制作组也在《归乡》身上寄予了很高的期望。一代丰富的戏剧元素、二代对人性的拷问、三代里激烈的角色冲突，对上述元素消化和整合后，才有了我们现在所看到的《归乡》的剧本。

远看一座山，近看还是山

几乎在《归乡》正式发售的同时，笔者在国内外论坛上看到了大量来自系列忠实玩家近乎尖刻的批评。简单来说，这些批评可以归结为一句话——“远看一座山，近看还是山，走近仔细看，原来就是山。”原本只是一句流传已久的笑话，结果却不幸成了归乡给人留下的第一印象。我们可以用最简洁的语言把归乡的剧情归纳如下：一个退伍士兵回到家乡寻找自己的弟弟，结果却发现他的弟弟多年前就被自己失手杀害了。

对这样的剧情设置，任何一个《寂静岭》系列的老玩家都能立刻发现它同二代之间的雷同之处。事实也正是如此，笔者的很多朋友在开始游戏的30分钟之内就产生了这样的疑问：“这游戏到最后该不是Alex杀死了他的弟弟吧？”到最后发现真是如此时，对《寂静岭》五年磨一剑的期望顿时变成了深深的失望与尖锐的批评。

《大众软件》5月中的《归乡》解析文章表达了这样的观点：5代的灵感来自2代，历代《寂静岭》都有一个“拯救”的主题，最后得出结论：山也还是那些山，人也还是那些人。笔者承认五代同二代之间存在着灵感借鉴的成分，不过借鉴跟全盘抄袭之间是有很大距离的。

二代：主角杀妻，然后遗忘，最后恢复记忆发现真相；五代：主角杀弟，然后遗忘，最后恢复记忆发现真相。如果我们把二代的故事情节拿过来，改个名字之后原封不动地放到《归乡》头上，这种做法无异于对制作人的一种侮辱。悬念是AVG最大的生命力所在，假如我们无视《归乡》中大量存在的伏笔与暗示，那么就肯定会得出这样的结论——《归乡》是平铺直叙的毫无悬念的流水帐。

《归乡》中的兄弟一体论是否存在？

《寂静岭》中的角色与戏剧冲突

我们姑且退后一步，先接受这样的观点——五代就是全盘“借鉴”了二代的剧情；一个Alex跟Joshua之间所谓的‘兄弟’之情并不具有二代那样的艺术感染力，平铺直叙的剧本也不具有前作的深度而层次，不能让玩家在情感上引起共鸣（否则归乡的处女秀也不会引来那么多批评的声音）。但事实果真如此么？五年磨一剑的结果就是拾人牙慧么？

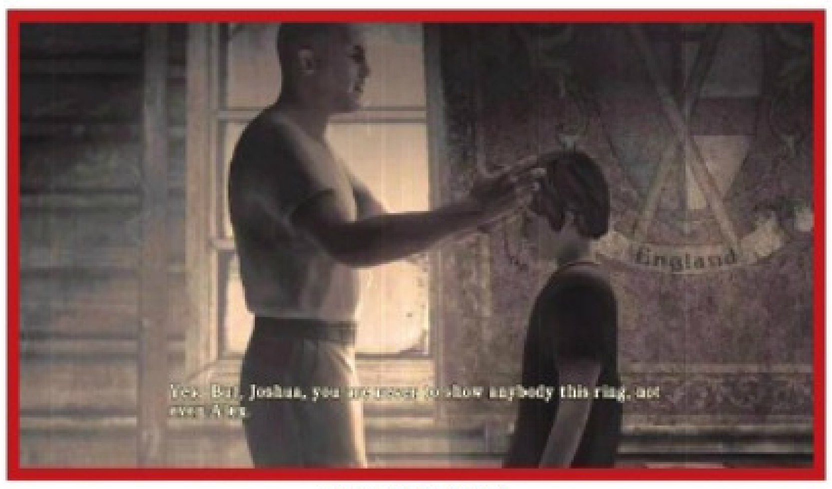
抛开艺术上的成就不言，《寂静岭2》对这个系列的最大贡献是把文学跟电影中常见的开放性结构引入到故事中。所谓开放性结构，用最简单的话来说就是不去对结局作出肯定的定义和描述，留给玩家思考和进行二次创作的空间。这种在暧昧的叙事风格中保持争议的做法自二代以来延续至今，是系列最大的特色之一。笔者经常跟国内外的一些同好讨论《寂静岭》，经常出现的情况是，针对一个在常人看来微不足道的细节就可以说上十几页，这在同类游戏中是绝无仅有的。以评论家的眼光来看，在二代的故事中，主人公James是否杀死了Mary并不重要，重要的是这种争议的存在以及拷问人性的主题把游戏推向了一个前所未有的高度，正是在这时《寂静岭》开始从一个小众圈子里的焦点转变成为一个大众话题。

在《寂静岭》系列中，一代跟三代同为一个故事主线，在三代的故事结束后，这个主题已无法再有所作为了。二代的剑走偏锋创造了一个奇迹，不过可一不可再，这个奇迹也只能作为一个绝响永远保留在玩家的记忆中。而正如在大量的制作人访谈中被反复提到的，《归乡》面临着两个问题：如何承上启下和继往开来。怎样在保持原汁原味《寂静岭》风格的同时创造出属于自己的新东西，这是Double Helix所面临的课题。对他们交上来的这份答卷，我们需要仔细一些阅读，然后再谨慎地打上自己的分数。

二代与五代，开放与争议

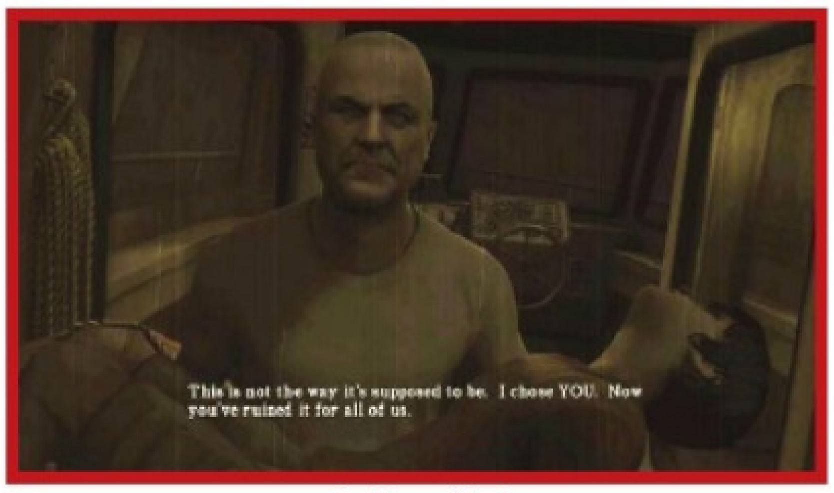
以一个剧本的标准来看，《归乡》的叙事是相当精巧的。它使用的双线叙事结构让我直接联想起了两部同类型的经典电影《异世浮生》（Jacob's Ladder）和《记忆碎片》（Memento），前者众所周知是《寂静岭》最重要的灵感来源。一条主线在明，这是主人公Alex Shepherd的表层记忆；另一条主线在暗，这是不为Alex所接受的有关自己过去的真实记忆。两者之间的矛盾构成了《归乡》这个故事中最大的戏剧冲突。与此同时，孰真孰假的悬念一直保持到了故事的结束，选择的权力被交给了玩家，保持了二代式的开放式故事结构，我们看到了一个完全有资格媲美电影的游戏剧本。

Alex一直认为自己是个士兵，与最后他的父亲告诉我们的，“你一直都在精神病院接受治疗”形成了尖锐的反差，暗示玩家之前所看到的一切实际上都出自于主角本人的幻觉，这种颠覆性的震撼力正是剧本所要达到的艺术效果。故事的主线传达了这样的事实：Alex失手杀死了自己的弟弟Joshua；结局里Alex的父亲告诉我们，“Joshua将安全的继承家族”，这种矛盾的出现是一种有意为之的暗示，提醒玩家你看到的未必是真实的——远看一座山，近看未必是山。


记忆的闪现

随着揭示的真相，James逐渐试着面对

由于《大众软件》5月中的文章针对笔者2月上、下刊的观点提了很多问题，所以我不得不对其中的一些观点作出回复。不过正如我反复提到的，《寂静岭》的开放性结构决定了根本就不会有什么权威的解析文章，最终的选择权是在读者的手上。萧影枫是一位相当热忱的《寂静岭》玩家，我对他在细节考证上投入的精力表示尊重。虽然我会在下面提出一些不同意见，不过对事不对人，毕竟每个人都有理解《寂静岭》的角度跟自由。



Joshua之死

这个场景真的发生过吗？

外伤性应激障碍

正如在之前的文章中一再强调的，《寂静岭》是一个有着广泛解读空间的游戏。笔者无意否定任何一家之言，相反的我觉得不同意见的存在以及由此所引发的争议是相当有趣的一件事情。观点本身可以百家争鸣，仁者见仁、智者见智，不过对一些常识性概念是有必要进行澄清的，否则这样的讨论难免出现歧多亡羊的局面。

解读《归乡》剧本第一件要做的事情，是弄清主人公Alex的经历之谜。按照5月中这篇文章的观点，Alex的个人经历可以用最简洁的语言概括如下：主人公在8岁时意外落水，恢复以后留下了心理的病根。大概是在17岁时，Alex

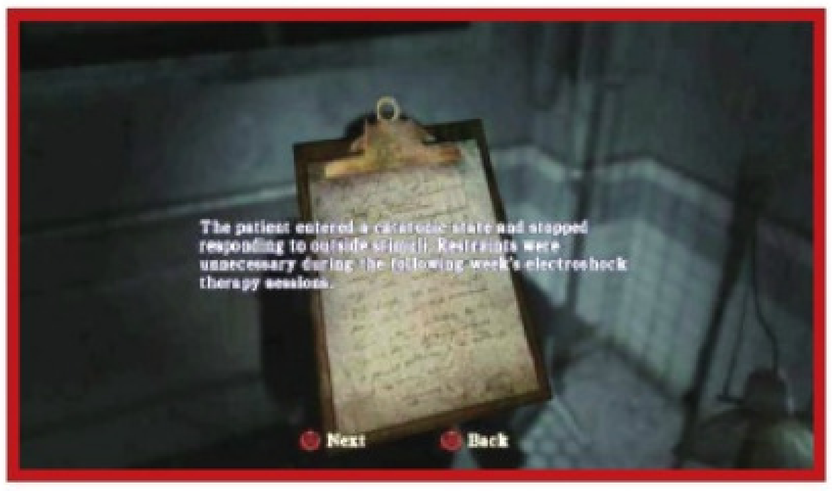
四代完全失去了系列整体的韵味

在一次意外中失手让亲生弟弟Joshua落水，因为受到刺激而产生了外伤性应激障碍（Post Traumatic Stress Disorder，PTSD），从而精神失常被送进医院。因为精神失常不“纯洁”，被父亲关进精神病院以电击的方式治疗，以达到成为仪式祭品的要求。最终Alex在医院精神完全失常，被切除了脑白质。

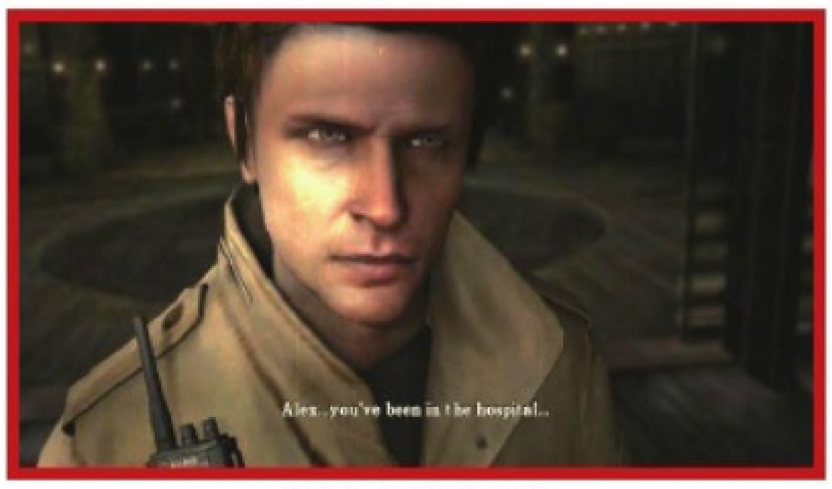
对上面这堆夹杂了大量医学术语的名词解释，一般的读者想必看了之后第一反应都是头痛，所以我在下面的话尽可能说得简单些。正因为制作人在这些细节上严格参考了大量的医学知识，所以对一篇世界观的解析文章而言，首先要做的第一件事情就是把论点建立在严格的医理之上，否则难免差之毫厘，谬以千里。

和一般玩家的认识可能有所不同，PTSD是一种比较常见也相对温和的心理病症，在绝大多数情况下只需要按摩和使用少量镇静剂就可以得到缓解。一个小孩放鞭炮被炸到了手指，他在此后任何类似的场合中可能也会出现PTSD症状，但这跟精神失常和记忆消失完全是两个概念。PTSD症状也被叫做伊战综合症，上世纪90年代伊拉克战争之后通过美国退役老兵之口开始广为人知，但即便在最为严重的病例之中，读者也很难找到精神失常跟记忆消失的例子。在这里我们举最近的2个美国案例作为例子：

2007年7月，退役的美国士兵Bruce Bastian和Louis Bressler在科罗拉多州因一级谋杀罪被提起公诉，他们被控各自蓄意谋杀了两名现役士兵。辩护律师以Bruce Bastian患有PTSD症状为由提出



关于PTSD，在医院里的解释



“你一直在医院”

精神病人免责辩护，被法官拒绝。2007年12月，退役士兵Anthony Max杀害一名19岁的当地居民，辩护律师以PTSD症状为由提出精神病人免责辩护，同样被法官拒绝。同样在2007年，有一部曾经引起轰动的以Bruce Bastian一案为蓝本的电影《决战伊拉谷》（In the Valley of Elah），由著名硬派明星Tom Lee Jones主演，有兴趣的读者找来看看，对理解《归乡》中的PTSD这个概念会有很大帮助。

可见，PTSD症状也好，暂时性的低温性休克也好，这些都并不成为Alex被长期看护的理由。Alex在8岁时发生落水意外，随之因为低温性休克而出现了脑部损伤（Traumatic Brain Injuries），这才是他被送进医院的真正原因。脑部损伤的直接后果是行为失

真实的PTSD案例，Louis Bressler及其受害者（从左至右）

常跟记忆消失，PTSD症状在这样的背景下才进一步恶化为愈演愈烈的攻击性行为，最终医院不得不对他进行了脑白质切除手术。在这里必须要指出的是，作为一种在上世纪5、60年代被广泛使用的治疗狂暴病人的外科手术，脑白质切除并不会影响患者的基本大脑活动，类似“切除了脑白质等于废除了大脑高级精神活动的”观点是没有医学依据的。这些东西实际上并不难找，只要仔细看一下医生的日志就能够看得到。我相信持上述观点的玩家并不是看不到“Brain Injuries”这个词，而是因为在脑部损伤存在的前提下，这种观点要面临难以自圆其说的困境。

其一，如果PTSD症状并不会引起直接的精神失常跟记忆消失，那么Alex本人身上的记忆消失与精神失常来自何处？其二，如果否认Alex自从8岁时落水起就一直在精神病院接受治疗的说法，必然的结论就只能是精神失常与记忆混乱的Alex一直在家从8岁长到了成年，这显然是不符合逻辑的。如果我们否认落水事件与脑部损伤有关，而是Alex目睹了Joshua落水的产物，请问，“目睹”Joshua落水又怎么会引发“脑部的损伤”？

作为一般读者来说，首先完全没有必要去了解这些晦涩的医学术语，其次也不需要查阅资料、请教专业人士PTSD症状的相关背景。作为世界观的解析文章，我们要去注意的是——为什么要煞费苦心的建立起这样的概念？制作人的初衷并不是在卖弄冷门的医学知识，而是利用了PTSD症状“记忆闪现”这一病理反应，巧妙地建立起一明

Holloway的行为是否揭示了推论的漏洞？

一暗两条主线的叙事结构，玩家所操纵的主人公为明线，记忆闪现中出现的真实经历为暗线。这种典型的双线叙事法最早可见于《寂静岭2》，男主角James的自我欺骗同Mary的死亡真相之间形成了二代最核心的戏剧冲突，这就是《归乡》向二代“借鉴”灵感的由

来，但显然这并非说《归乡》全盘“借鉴”了二代的剧情。

归乡之谜

Alex是不是一个真的退伍士兵？归乡是否确有其事？在这个问题上无非有两种可能：是和不是。5月中的这篇文章显然把出发点建立在了前者上。我们沿着这样的观点试着做一些推理：

假如说归乡确实发生过，我们在游戏中看到的场景皆为真实，那么怎样去理解Alex父亲说的这句话，“自从当年那起意外以后，你一直都待在精神病院”？参照归乡的剧情，Aadm口中的“意外”只有两种可能的情况，一是Alex 8岁时的落水，由于这个观点必然会导致Joshua的不存在，这也是笔者自己的观点，我们暂且放到一边；另一个

一个……三口之家

很容易认为这个故事没有悬念，但在细节之处仍有很多亮点值得我们玩味

剩下来的可能性就是指“Joshua的意外落水”，这也是5月中这篇文章坚持的观点。问题是，假如说“17岁时Alex在Joshua意外落水以后就一直待在精神病院”，那么他的军人经历从何而来？如果说Alex的军人经历不存在，又怎么谈得上“确有其事的归乡”？

Alex的父亲Adam是怎么在“真实”的场景中被杀掉，然后在结局中死而复生？副警长Wheeler是怎么样在真实的场景中被杀害，然后也死而复生？Alex的父亲是怎么做到前脚在忏悔室对Alex进行忏悔的同时，后脚就赶在Alex之前，穿过严丝合缝的秘密大门，然后把自己倒吊在教堂的出口之上？母亲跟教会事务完全没有任何联系，为什么教徒要去杀害母亲，放着正牌祭品Alex不闻不问？Holloway最后用电钻杀死Alex的场景真的是真实的么？按照四大家族的传统，用电钻杀死祭品是否符合Shepherd家族“溺水”祭祀的仪式要求？5月中的文章一个很有趣的地方是结尾处去论证Holloway多么精通教会仪式云云，精通仪式要求的Holloway又怎么会去犯这样的低级错误？

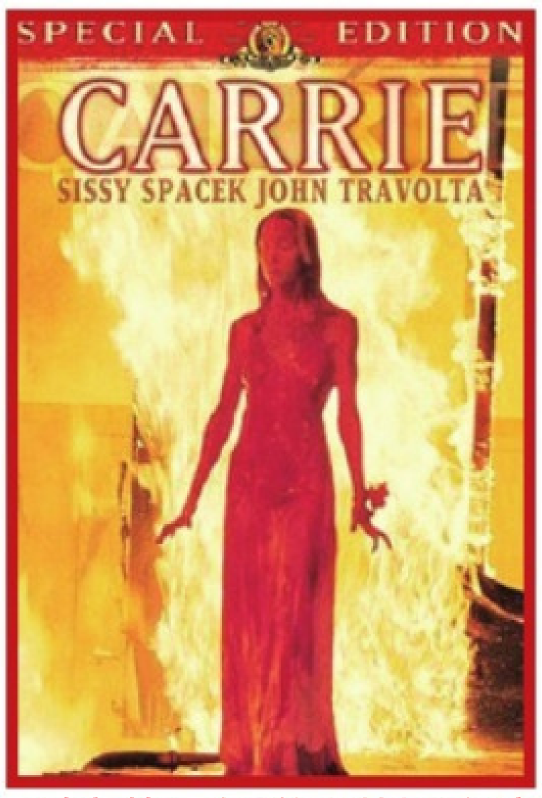
《寂静岭》系列中的怪物设定

类似这样的疑问在游戏中比比皆是，你可以把它理解为一种有意为之的暗示，远看一座山，近看未必是山。你也可以认为这些情节实际上另有所指，在推理跟论证之后得出自己的结论。但是简单的以“有待商榷”的名义放着不管，无视这些暗示跟主线剧情的矛盾并不是负责任的讨论方式。

谈到这里，我们有必要回顾一下Joshua的生死问题。Joshau是不是死了？按照最后落水这一幕当中的情节来推理，显然是的。任何一个看到了Alex父亲Aadm手抱Joshua尸体，向Alex质问宣泄怒火这一幕的玩家都不会怀疑。但这样的话，我们如何来理解溺水结局中Adam的这句台词：“Joshua将安全的继承家族？”

我们来看一下这样的推理——Alex与Joshua泛舟——Joshua落水（注意，只是简单的落水，没有死亡，而且应该是马上就救起来了）——Alex马上受到严重的刺激，精神开始失常——Adam把Joshua的“尸体”打捞上来，Alex承受不了刺激，精神彻底崩溃，被送进精神病院。最后Joshua安全无事。

这种看法在逻辑上是要打上一个很大问号的。笔者之前已经用大量的篇幅论述过PTSD综合症，它并不会引发精神失常跟记忆混乱。如果要进一步进行削足适履式的讨论，找一个合适的病症扣在Alex头上，我建议有兴趣的玩家可以试图论证一下癫痫式的癔症与主人公之间的联系，只要能有相关证据支持也未免不可以成为一家之言。事实上说回来，我觉得如果《寂静岭》的讨论开始进入到医学术语的范畴，则代表着讨论已经误入歧途了。制作人留下这些暗示的初衷仅仅是希望引起玩家的注意，挖掘故事背景中第二个剧本的存在，而不是希望玩家去查阅医学百科全书。



《寂静岭》从恐怖小说和影视中寻找灵感

作为《归乡》中最为核心的人物关系，Alex跟Joshua之间的纠葛是我们解读剧本最重要的起点。怎么样去解读剧本，完全取决于我们以什么样的态度去看待这两个人之间的关系。《归乡》是否具有这样的深度，值得我们去二次精读？最终的选择权在读者手上。笔者无意推翻任何人的既定看法，我在这里能做的也只能是指出一些简单的常识性错误以避免在《寂静岭》的讨论中出现越走越远的情况。

《归乡》是否是一部成功的作品？很难去回答这个问题。但至少就笔者看来，这条前途未卜的归乡之路已经由世界观的争议开始而有了一个好的起点。更远一点去看，它也许能从四代的低谷开始。P

编后：洋葱在交给我这篇文章时，一直强调一点：“《寂静岭》最适合讨论的平台是BBS，因为它的很多概念甚至包括论点本身都是在争议中慢慢提炼出来的。一些观点放在BBS上可以成为很好的讨论话题，但是不经过精加工就直接抛给读者是欠斟酌的做法。”我只想说，一篇解读的文章，只要主题明确、说理清楚，在杂志上或许能产生更大的讨论效应。在这里，我也不想偏向洋葱或是萧影枫的观点，这篇文章你可以理解为洋葱对萧影枫的回应，也可以理解为洋葱对《寂静岭》系列作品优劣的个人评判——这里也是开放性的。虽然篇幅所限我们无法在《大众软件》上持续刊登《寂静岭》相关的文章，但相信关注《寂静岭》的读者已经从不同的观点中获益匪浅。

杀戮原型

■北京 Merlin

PROTOTYPE™

精品	总评 8.0
制作	Radical Ent.
发行	Activision
类型	动作
语种	英文
文化包容性	7.5
上手精通	9.0
画　面	7.0
音　效	7.5
创　新	8.0
剧　情	9.0

主线任务

纽约城。破败，混乱，充满死亡气息。Alex Mercer注视着这座城市，他就是造成这一切的原因，他就是那个杀人犯、变异体和恐怖分子。3个星期前，纽约城的宾夕凡尼亚火车站（Penn Station）遭遇致命病毒袭击，Alex也在那里死去。当他在太平间里苏醒，发现自己已经变成无所不能的超级变异体。现在，他生存的意义就是找到这一切的根源，他需要知道自己身上都发生了什么。

第一章

死亡记忆 Memory in Death

黑夜，一支黑卫士（Blackwatch）小队正在城市里搜索。他们是美军的精英部队，携带着代表着最高科技的武器，本着错杀一万也不能放过一个的原则，旨在消灭城市里的所有感染物。附近，一群变异的可怕生物追逐着一个年轻女子。士兵们不仅射杀了怪物，连那个哭泣的女子也不放过。女孩在枪声里倒下，她没有机会复仇，但Alex会伸张迟来的正义……（此字体为剧情，下同）

目标是时代广场（Time Square）的黑卫士指挥官。半路上将遭遇第一拨战斗，熟悉一下操作（鼠标左键基本攻击，鼠标右键特殊攻击，轮流按左、右键使出组合攻击），将小地图标出红点的士兵

一、基本操作

W、A、S、D：方向移动；	
鼠标左键：攻击、投掷；	
鼠标右键：特殊动作，如吸收、发射导弹等；	
E：抓起目标；	R：技能选单；
空格：跳跃；	Shift：冲刺；
Ctrl：步行；	Tab：选择目标；
X：复位视角；	数字键1～4：切换辅助形态；
F1～F11：切换战斗技能，对应R键菜单中的所有技能。	

（注：载具等其他操作请参照主线任务中的介绍以及技能详解篇中的介绍。）

全部干掉即可。地图上现在标注了目的地的位置，根据蓝色箭头的提示继续前往时代广场（双击并按住某方向键或按下Shift+方向键可以加速跑，加速跑状态下你可以直接跑上墙或自动跃过障碍

“我就是所有这一切的原因”

黑卫士不放过每一个人

物；双击并按住空格键可以飞行）。路上碰到军队正在屠杀感染病毒的市民，愤怒的Alex瞬间变身，生出利爪，将这里的士兵杀个精光（按住鼠标右键可以发动冲击波；按E键拾起或丢下武器，按Tab键锁定目标，鼠标左键射击）。继续前进，坦克部队开来清理街道。Alex变出石化手臂，三下五除二就打爆了所有的铁甲车。

最后来到时代广场，四周出现了大量变异怪物。Alex则变身出刀刃手臂，切割它们“娇嫩”的皮肤（按Tab键锁定目标，按住Tab键用移动鼠标可以即时切换目标）。干掉怪物之后，黑卫士指挥官还会召集坦克和直升机增援。如果你没有耐心和它们周旋，可以直接赶去蓝色目标点，一刀结果指挥官。（此字体为攻略流程，下同。）

偶遇亲人
Unexpected Family

镜头转回18天前，研究机构GENTEK的停尸房里，两名科学家正在一具“尸体”跟前闲聊。其中一人看出，“死去”的Alex是一个“黑光”（Blacklight）。他们刚要对他下刀，Alex突然醒来，挣扎着爬出医院，却碰到了及时赶来的处决队。这队黑卫士先是干掉了犯下过失的科学家，然后把无处可躲的Alex也打成了马蜂窝。但Alex发现自己并未死去，他本能地逃走，发现自己竟可以轻易跃过高墙，把黑卫士抛在脑后。

往前跑，按空格键跳起跃过高墙。城市的街道上已经开始发生混乱，随着蓝色目标点提示，迅速逃离GENTEK厂区。没跑多远，Alex被直升机发射的火箭弹击中。举起一辆汽车，直接抛出去砸烂飞机（按E键举起汽车，Tab键锁定目标，鼠标左键抛出）。接着直接跑上路边大楼（也可以跑动中连按空格键跳跃），再爬到前方更高的大厦顶上。两架直升机赶来突袭，抓起楼顶的制冷机，锁定目标投掷出去（等飞机靠近再扔）。

砸毁直升机

Dana就是Alex能记住的一切

Alex摆脱了追捕，一路上他脑中都回响着解剖室里的情景，直到筋疲力尽地倒在路边。一名黑卫士发现了他，本以为这个“死人”不会再有危险，谁能想到假死的Alex只是需要他这一副皮囊呢?

抓起送上门的黑卫士队长，用他练习吸收技（Consuming，按E键抓起敌人，按鼠标右键吸收）。这种攻击方式可为Alex回血，同时得到被吸收者的外表伪装（按大键盘数字键2切换到伪装，或按R键打开伪装菜单，这里建议不要再吸了，因为菜单里只有一个空位，留着那个队长形态还有用）。当然，你也得到了此人的记忆片段——游戏中秘密网络（Web of Intrigue）的一部分。从黑卫士的记忆里，Alex找到了姐姐家的地址。

赶到Dana的家，发现这里已经被士兵包围。跳上附近的大楼查看动静（一定要走进蓝色的光柱），然后换上之前取得的伪装（按2切换），直接从正门进入姐姐家。

了解一下HUD界面上伪装（Disguise）图标的含义：伪装图标通常处于关闭状态，表示黑卫士对Alex毫不留意；图标变成黄色光球时，表明已经进入敌人视线，同时Alex的任何举动都可能增加黑卫士的怀疑度（黄球上方的弧形槽）；怀疑度满点后黄球将变成红色，此时与敌人进入交战状态。

Alex在千钧一发之际干掉黑卫士，救下了Dana。除了姐姐的身份，他丝毫回忆不起过去的事。Dana告诉Alex，为了刺探GENTEK的最高机密他已经消失了5年，直到上个月突然出现在姐姐门前。当时的Alex似乎一切正常，但他很快再次失踪。为了找到他的下落，Dana近来一直在暗中调查这个组织。想到家中不是说话的地方，Dana带Alex来到一个安全屋，这里也不能让他想起更多。Alex问明自己的公寓在何处，决定去那里寻找线索。

地图图标

	1.主角位置；
	2.秘密网络，吸收此人可获得记忆片段，完成游戏中的一大收集要素（在任务中和自由模式接近特定NPC都可以看到这个图标）；
	3.任务点，在自由模式时奔向任务点可继续主线任务；
	4.任务中必须吸收的目标；
	5.任务中必须保护的目标，否则任务失败；
	6.任务目标点，任务进行中前去此处触发下一个次级任务；
	7.任务中必须杀死的目标。

第二章

今日与往昔
Past and Present

Alex赶往上城区的家中，满壁的照片和毕业证书令他感到既熟悉又陌生。还来不 及仔细辨认，一枚炸弹将他从回忆里拉回现实。原来这里是个陷阱！Alex毫发无伤地从地上爬起来，看到一个特工被军队保护着匆忙离开现场。

开始后，敌人通过电台呼叫增援。此处有两个分支：1.如果及时干掉那个显示电台图标的士兵，那么敌人不会有增援赶来，干掉附近士兵后可轻松地赶到中央公园军队的集合地点；2.没有阻止增援，会赶来两架直升机，投下一批突击队。干掉周围士兵并打爆两架直升机（你也可以用枪打），此时黑卫士总部传来集合指令，一架直升机将飞往中央公园的集合点接走那名特工。留给你的时间不多，你得与直升机赛跑，直奔箭头所指的地方，或者在它飞进公园前，用汽车或重型武器干掉它（飞进公园后树木会阻挡视线，很难下手）。以上两个分支各有利弊，如果增援赶来，固然要多浪费些时间，但关尾得到的EP奖励会增多。

要优先消灭突击队

吸收这个特工

这时Alex赢得了赶往公园的时间。换上黑卫士队长的伪装赶往集合点，抵达后发现特工头目龟缩在装甲车里。用步话机报告四周已安全，将特工从车内骗出（这里如果触发警报，也可以用火箭筒轰炸运兵车将特工逼出来）。冲上去直接吸收他，获得Cptn Mac Marshall的记忆片段。之后逃离现场或干掉所有士兵。

幻影背后
Behind the Glass

感染3天后，复仇充斥着Alex的头脑，这是他唯一确定的感受。他知道GENTEK才是关键，他曾在那里工作，也曾和Dana调查过那里。无论是谁改

Alex放走了神秘女孩

及时引爆油罐

变了他，抹去了他的记忆，都要从此找到突破口。如果他能找到GENTEK的幕后人物，也许就能找回自己的过去。

从本关开始教学关结束，每个任务开始前，你默认处于自由模式（Free Roam），大地图上有各种事件、挑战、收集任务可以去完成。如果你要开始新的主线任务，就赶往地图上黄色五角星处。在去Dana的安全屋之前，首先熟悉一下进化点数（Evolution Points，简称为EP）：你可以通过杀死敌人、摧毁或躲避敌人的突击队（Strike Teams）以及完成任务获得更多的EP点数，之后在游戏的升级（Upgrade）菜单里用EP点数购买新的技能或新的战斗动作。每关结束后你都会开启新的购买项目，开始新的关卡前，你必须查看技能菜单，默认提供给你购买的技能一般都是本关内必用的技能，不买下的话后面会很困难。

Alex闷闷不乐地回到藏身处，Dana正在检索Alex手提电脑中的资料，它发现其中一个叫做Elizabeth Greene的女孩目前还被囚禁在GENTEK，不管她是谁，她知道的一定比Alex更多。与此同时，黑卫士总部的Randall将军交给Robert Cross上尉一个重要任务：找到Alex Mercer，也就是代号“宙斯”（Zeus），因为他是一个新的“变种”。

此行目标是救出Elizabeth Greene。来到任务点，对面就是GENTEK大楼。换上军装可直接走进院子，但大楼入口只有特定人员可以进入，比如院子里巡逻的军官（头顶DNA标志）。要小心院子里的两个病毒探测器（Viral Detectors），进入它的作用范围能让你的黄色警戒值迅速上升，并最终被识破伪装。找个探测器的死角迅速把那名军官吸收，进入楼内。

GENTEK大楼51层，黑光研究部。Alex以为他能够救出Elizabeth，但那个神秘女孩看起来比谁都强大。她说她是Alex的“母亲”，在炫耀了一番超能力之后，就神秘消失了。一群“猎手”（Hunters）被Elizabeth放了出来，病毒进一步扩散了。Alex阻止不了这一切，只能将怪兽一路引到军事基地。

到达军事基地，猎手也紧随而至，和军队混战一团。此时保持伪装，这样士兵不会转而攻击Alex。用火箭筒干掉一个猎手并吸收掉，会获得新的特殊能力——爪击（Claw Power，数字键1快速切换）。继续战斗，猎手会越来越多，只能耐心周旋，直到系统提示你引爆所有油罐。锁定目标后用火箭筒轰爆，毁灭整个基地。

第三章

机遇之轮
The Wheels of Chance

回到安全屋，Dana有了新发现。原来一个叫做Karen Parker的女人曾和Alex走得很近，事实上就是他的前女友。趁军方还没让她消失，立刻赶往她的公寓。Karen对Alex的到来非常吃惊，亲热过后，她提出最好去弄辆军车，才能顺利逃出这

驾驶坦克狂轰滥炸

奇怪的前女友Karen

个街区。

回到街上，Elizabeth的逃走导致了病毒大爆发，不仅是人，建筑物也被病毒感染。吸收附近一个士兵确定军事基地的位置，然后换成军装迅速赶过去。来到基地，发现进入内部需要钥匙。把周围闲逛的指挥官吸收，进入大楼。由于这位军官不会驾驶载具，还需要再找个“司机”。建议用潜行技能吸收驾驶员，否则引起警报大门会上锁（运气好的话躲在油罐后面能降低警戒值）。

回到外面，按E键进入坦克（APC），开出基地，按系统提示随意攻击几个目标练习一下驾驶技术（注意按X键复位视角、长按E键离开载具），但别攻击军队。现在要赶在病毒侵蚀Karen之前解救她。开回Karen的公寓旁，对着那幢冒出毒瘤的建筑——毒巢（Hive）一阵乱轰，将血条打至尽头即可。最后接Karen上车，开到地图上指定的安全地点。

新使命 A New Order

Alex开始对放走Elizabeth感到后悔，是这个怪物造成了新的混乱。但既然Karen也在GENTEK任职，就可以通过她搞清楚谜团。于是他找到Karen的实验室，Karen说，病毒目前有两个变种，她需要Alex从被感染的水塔里收集足够的样本，进行研究。

来到任务点，四周遍布着Karen所说的水塔。水塔是猎手的孵化室，当你远离时猎手处于休眠状态，但甫一接近它就会破巢而出。附近的水塔都用骷髅标在小地图上，如果你接近一个水塔后

从远处攻击水塔

收集失败，会有新的目标点出现，唯一要担心的是孵化和猎手和周围被惊动的士兵。如果你没有买到强力技能，最好离远些用重物轰击或用枪射击（可以去马路上找汽车，举着飞上楼顶）。

集满屏幕右上角的进度条后，按提示前往毒巢收集样本，只需在楼前收集巢中不断掉出来的光球即可。同样是走满进度条为止，但中途需要干掉那些前来攻击毒巢的坦克，以免他们过早地炸毁那座楼。

第四章

“阳谋” Open Conspiracy

回到安全屋，Dana发现曼哈顿东南海岸的军事基地有异常动静，Alex猜测，GENTEK的主管McMullen就藏在那里。

来到基地外登高望去，发现这里戒备森严，巡逻的士兵人挤人。换上军装潜入，这里相隔不远就有一个病毒探测器，小心不要引起警报，按照提示找到基地指挥官（DNA标志）。因为士兵非常多，最好等他走到一堆箱子后面再下手。从这个指挥官的记忆得知，军方正在大肆搜索Dana的安全屋，赶快追上小地图上的红色骷髅。赶到那里一看，搜索队包括两辆坦克、两个UAV（飞行的病毒探测器，一样会报警引来增援）和一队榴弹兵。任务条件是消灭所有坦克和UAV。最好的办法就是强行挟持坦

这里就像士兵赶集，请潜行吸收

劫持坦克攻击

克来战斗：接近坦克后按E键跳上去，连按鼠标右键掀开舱盖，吸收驾驶员后坦克就是你的了。

干掉这里的搜索队后，又有新的“骷髅”向安全屋移动。这次共有4组在同时推进，你必须马不停蹄赶过去，在最后一组人马接近Dana前就解决战斗。之后还有一波攻击，解决的办法和前面相同。

探测网络 In the Web

Elizabeth释放了猎手，局面已经越发不可收拾。黑卫士接管了城市，封锁了曼哈顿，但这未必是件好事。越来越明确的是，McMullen正在为黑卫士工作，Alex和Karen都是他的帮凶——至少以前是。

军方为了找到安全屋的位置，开始在周围安装病毒探测器，试图发现Alex的踪迹。Alex的任务就是消灭探测器。和对付水塔一样，你也可以用重物和枪支从远处干掉探测器，但最好是快速干掉守卫探测器的小队，否则会招来越来越多的援兵。这个任务很单调，同样方法毁掉10个探测器即可。

竟然要打掉10个……

Randall将军的新希望

Alex发起生化袭击的谣言已经被四处散布，Randall将军看起来并不满意。但McMullen已经合成了一种新的病原体，只要注射进Alex体内，就可以“治愈”他。Randall将军命令Cross上尉去执行注射任务，Cross面有难色，Randall将军则告诉他，Alex不是人，不必对他留情……

干掉周围残余的士兵，返回安全屋。

改变的世界 The Altered World

Dana发现一个黑卫士的科研团队正在毒巢附近工作，或许去那里调查一番可以引出McMullen。

来到毒巢前，发现科研团队多半已被猎手消灭干净。找到毒巢跟前巡逻的指挥官（DNA标志），吸收掉他，换上他的衣服。从指挥官的记忆得知，因为这里到处是感染的人群，怕死的McMullen不肯现身，所以要设法关掉周围的病毒探测器，制造一个安全的假象。地图上一共标志了4个探测器。走近一个后按右键开始，接着按屏幕上方提示的数字依次按下相应按键，注意时限，按对后即关闭探测器。如果按错可以逃出通缉区域再返回。

关闭探测器的小游戏

McMullen迅速逃走了

关闭所有探测器后报告周围已安全，McMullen的直升机呼啸而来，但他看了一眼毒巢就感到这里不宜久留，立刻转头飞走了。

干掉周围残余的士兵，返回安全屋。

执行者 Errand Boy

Alex找到前女友，询问研究的进展，Karen说上次的样本不够用，必须去毒巢内部收集更多。

来到最近的毒巢，从屋顶跳进内部，目标还是收集那些黄色的光球。但

能力超强的Cross上尉

背后的攻击

这个任务怎么可能如此简单？果然，半路杀出个Cross上尉，嘲笑Alex交友不慎，原来Karen早就成了叛徒！这是一场小型Boss战，Cross上尉移动迅速，闪避极快，手上的武器有两个形态：近程类似电棍，远程类似激光火炮，被打中的话伤害极高，几乎没有躲避的死角，这一战最好开盾到近身用爪子攻击，不要距离太远，否则很难伤他分毫。Cross上尉有3个战斗阶段。第一阶段是单人PK，打掉1/3左右HP进入第二阶段，他会召唤被感染的人类攻击，其实等于是送血，争取在此阶段把血条补满。最后，Cross会招来一群榴弹兵，这一阶段很容易快速损血，要优先干掉小兵，再去和Boss周旋。

Alex击败了Cross上尉，但上尉告诉Alex，他甚至不清楚自己在混乱中扮演了什么角色。Alex痛苦地试图回忆火车站的一幕，Cross等到了机会，尽管他并不愿意，但还是趁机注射了病原体。

Alex挣扎着逃走，此时新的病毒奏效，Alex的移动能力没有削减，但攻击力全无，面对四周的敌人只能一路逃走，直到接触警报。

第五章

柳叶刀下 Under the Knife

Dana从爱达荷州霍普镇（Hope, Idaho）的陈年档案中找到一位幸存者，如果没认错的话，Elizabeth Greene已经55岁了。但Alex暂时没兴趣调查这个线索，他的背伤需要治疗。Dana推荐了圣保罗医院的医生Bradley Ragland，并且特意声明，他是个好人。临出发前，Alex提到他能得到被吸收者的记忆，Dana觉得他在胡言乱语，但面对弟弟，脸上还是浮现出几分惧色。

医生是友非敌

Alex找到医院的停尸房，Ragland医生是个科学怪人，只对研究有兴趣，他告诉Alex，要想阻止病毒发展，必须去军方那里找到第一个传染源（Patient Zero）。现在赶往任务点，按提示劫持那辆有DNA标志的坦克，吸收指挥官后得到他的记忆片段（此处极乱，最好是吸收之后重新读档，警报自动解除）。接着换上指挥官的衣服，按提示赶往毒巢。这里有很多幽灵部队（Specter Force）的载具，要求将它们全部毁掉，如果你保持伪装，可以直接进入一辆坦克，投入战斗（否则很容易在劫持中被

吸收Lim上尉，只要劫持坦克即可

炮火打断）。打掉所有载具后，锁定之前一直发号施令的Lim上尉的位置，将他吸收，得知所有的病毒样本、尸体和证据都被送去了AE-One军事基地。

偷来的尸体 The Stolen Body

Alex踉跄着返回停尸房，Ragland检查之后发现，黑卫士正利用他的身体制造一种病毒，要去掉背上的毒疮，必须得切断病毒的营养供应。他建议去弄两具保存在军方的尸体，以便取得研究用的样本。

到街上随便找辆坦克，劫持或换军装直接进入。返回停尸房接上医生，然后向指定的军事基地开去。一路无话，

先偷坦克去接医生

保护玻璃是第一要务

来到这里后，医生紧张地工作起来。但一群感染者和猎手却尾随而至。现在有4分钟时间，Alex必须守在大厅里，保证实验室的墙壁不被冲破。由于怪物冲进来会直奔玻璃墙，Alex很少受到攻击，但他必须使用范围攻击保证杀敌的效率。如果本关开始前买到“雷霆一击”（Knuckle Shockwave），那么战斗会轻松许多。干掉剩余的敌人，然后把取得样本的医生载回停尸房。

生物学规则 Biologica Imperative

医生搞了半天算是制成了解药，但必须找一个受体注射，才能产生治疗所需要的抗体。Ragland交给Alex一个注射器，让他去找一个合适的猎手，把“药引”注射入它的体内。

来到BE-7基地，这里的军用直升机上携带有DNA扫描仪，可以帮助Alex找到合适的猎手。首先，躲过巡逻的士兵，吸收掉一个背对你的士兵，取得一身伪装。下到飞机场里，随便弄出点响声，引开周围巡逻的小兵，然后潜行吸收掉飞行员。

按E键进入旁边的直升机，学习飞行：空格键水平爬升、V键水平下降、

医生的解药

下飞机去打针

鼠标控制飞机转向，W键拉低机头前进、S键抬高机头、A键机身左倾、D键机身右倾，相比GTA4，还是很好控制的。接着去蓝色目标点，练习攻击：Tab键锁定和切换目标、鼠标左键开火、右键切换武器类型，将3个病毒探测器轰爆即可。

现在直飞南部的感染区，接近后出现猎手藏身水塔的提示，但没有给出具体位置。屏幕上出现一个进度条，标志着飞机上的探测器收到的猎手的信号强度，耐心驾机搜寻，接近满格时就能看到的那个目标猎手藏身的水塔了。锁定目标按F键进行扫描，然后水塔中就会爆出一个猎手。直接用飞机的火炮攻击，直到将它击晕（头上出现红色DNA标志），下飞机按E和鼠标右键给它打上一针。

之后被注射的猎手开始暴走，现在要等待足够时间，让它体内产生抗体。重新驾驶飞机跟紧它（一定是箭头所指的那个，不要和周围其他猎手混淆），直到它头上出现蓝色DNA标志。开火再次将它打晕，下去吸收了它。最终Alex不仅痊愈，还获得了刃

吸收飞行员

跟紧注射了解药的猎手

击（Blade Power）、防御（Defense Power）两项能力，同时还得到一身黑色装甲（Armor Power），它可以抵御攻击伤害，但穿着时不能飞行、快跑和侧翻。现在，你还可以购买触手践踏者（Tendril Barrage Devastator）这个战斗技能，它是目前为止你可以买到的第一个重杀伤技能（也就是第一关最后全身爆出触手的那个技能，可一下秒掉周围生物），但发动条件较为苛刻，要求你有额外血条（Critical Mass，即血条发蓝时）才能使用。

第六章

墙中门 The Door in the Wall

回到安全屋，Alex对目前的调查结果感到迷惘，Dana则克服了恐惧，不断安慰他。正在谈话间，一个尾随而来的猎手破墙而入，掳走了Dana。

开始后，跟紧那个迅速逃离的猎手，屏幕上出现距离显示条，如果游标滑到最左侧则任务失败。途中不必打斗，跟着它直到特定地点进入剧情，猎手一声大吼喊来四五个帮手，还有直升机和探测器尾随而至。这里想打的话可

沉重的脚步声

只需紧随猎手头领

以试试刚才买到的那一招，不过多半你此时已经没有蓝血。其实此处只需和猎手们周旋，到一定时间超级猎手会跳到一个未完工的建筑里，跟上去会触发剧情，由于军方捣乱，Dana还是被猎手抓走了。

Alex不明白Greene为什么抓走她的姐姐，复仇还是陷阱？他无从知晓。

你是唯一 First and Last Things

现在，Dana和Karen的住处都无法前去了，只能去停尸房找医生。Ragland发现，这个掳走Dana的猎手是一个特别的变体，在猎手群里扮演着头领的角色。医生建议Alex吸收了这个家伙，或许细胞记忆可以给他线索。

前往感染区，这里一片混乱，军方不断派出坦克试图平息。换上坦克手的伪装，直接进入车中，攻击猎手的头领。轰过几炮之后头领就会被打晕（出现红色DNA标志即可，不要打死，否则任务失败），下车去尝试吸收它，没想到却失败了，猎手头领挣脱之后转身逃跑。

现在要设法困住这个家伙，让医生有机会做研究。紧随它而去，一直追到猎手巢穴。头领会在此呼叫援军，不用理会这些家伙，直接跳到高处找到头领，打它两下，就可以引诱它来追赶。目标是把它引到一个废弃的军事基地。

不必理会它的援兵

如果猎手没有跟上，你必须去提醒一下

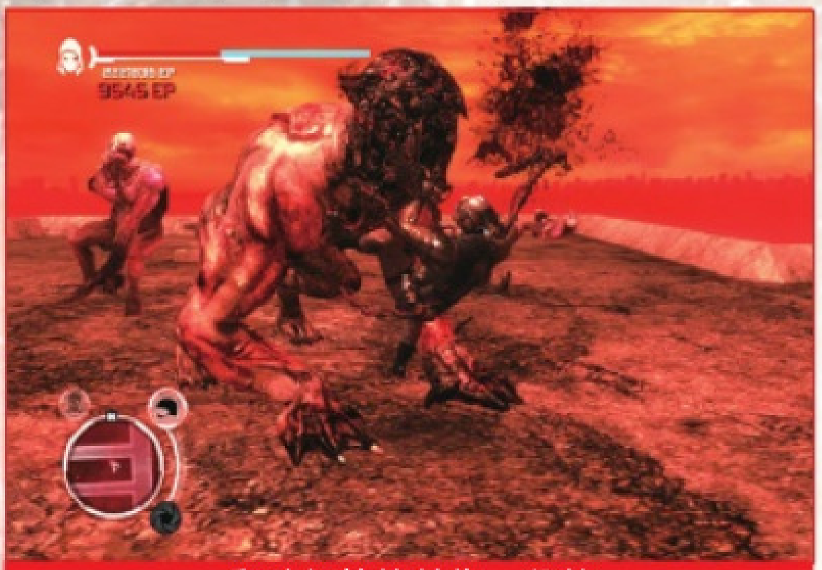
此去距离较远，需要一些耐心。屏幕上有进度条显示它对你的注意力，一旦降到0要过去打它几下，才能重新引诱住它。途中最好不要把它引到地面，因为地面目标会分散它的注意力（但也不用过分担心，它的随从会干掉路上大部分阻拦者）。引入基地后是与首领的决战。这里不难通过，注意侧翻躲过头领的连续猛扑，猛扑过后它会喘息几秒钟，趁机上去进攻。你也可以适当远离一些投掷重物，同样简单有效。

原怪
The First Monster

医生研究后发现，这个怪物只是抵抗Alex的吸收能力，但只要设法让它变得虚弱，现出原形，还是能最终吸掉它的。听了医生的建议，Alex又跑回医院。

新的视觉能力

回到基地头领，发现头领竟然醒了，再打它几下，等出现红色DNA就上去吸取，结果获得新能力感染视觉（Infected Vision，感染病毒但外表正常的人会被高亮显示）。这时外面冲进一队特种部队，正好试验一下新技能。打开感染视觉，然后把那个放光的家伙吸收掉。吸收之后获得了感染者的记忆，但你得到的记忆并不完整，为了得到完整记忆，必须吸收更多的感染者。前往蓝色目标点，用你的感染视觉迅速寻找目标，把基地外围的几个人全部吸收掉（屏幕右上角的进度条显示记忆的完整度，只有连续吸收感染者才有可能吸满进度条，一旦停下又会缓慢消退）。这里很容易触发警报，建议你把病毒探测器挨个关掉，然后潜行吸收，吸满进度条。


和头领的战斗告一段落

吸收之后，线索指向了另一个变种猎手，找到它盘踞的楼顶，与它展开决战。这场战斗也不难，只需注意它的正面连续猛扑，可以用侧翻吸引它猛扑几次，之后它会喘息很久，趁机一顿拳脚解决掉，把它吸收。这下终于找到了Dana的所在，但由于这个毒巢的外壁布满了感染的肉质，连军方的坦克也奈何不了。

创造未来
Makeing the Future

尾随军方的小队来到军事基地，现在他们派出了一个突击队试图攻破围困Dana的核心毒巢，Alex必须保护这个小队顺利抵达，最终利用军方进入毒巢。

队伍中需要保护的就是最前面那辆能发射真空炸弹的坦克（Thermobaric Tank，有十字标志），其他坦克和直升机也是保护它的，路上会涌出大批猎手

必须保护的车辆

切换视觉模式看得很清楚

攻击这个队伍。坦克和直升机会干掉部分猎手，但多数还要靠你解决。由于坦克行进缓慢，建议你换上装甲和刀刃，对付猎手也能速战速决。队伍的路线分别经过3个普通毒巢，流程大同小异，每到一个坦克会停下来将毒巢炸掉。在第一个毒巢前坦克会直接开炮；第二个毒巢前，你必须清空附近的猎手（红色骷髅怪，最好吸引它们尽量攻击自己）；到第三个毒巢前，清空猎手后地上伸出了莫名的触手，坦克手"铁锤"不幸阵亡，该你上阵了！进入坦克，一炮将毒巢炸毁（屏幕右上角有坦克的HP，在干掉第三个毒巢时最好还能剩余一半以上的HP，否则触手攻击时那辆坦克可能直接炸毁）。

现在前往核心毒巢，来到正面，切换到热能和感染视觉，可以看到毒巢的弱点，向正中的柱子一炮轰去即可。

黑光之子
Children of Blacklight

Alex进入毒巢内部，再次碰到了神秘的Elizabeth Greene，两人战成一团，最后被扎伤的Elizabeth恼羞成怒，"吐"出了一个最强猎手（Superme Hunter），又将是一场恶战。

零距离接触

趁它喘息时换装甲和刀刃猛攻

最强猎手移动更快，攻击力更高，开始面对它一个人时还是以躲避为主。过一会，猎手会呼叫援兵，除了一堆猎手和感染者，地下还冒出很多触须，同时会有军方破门而入，不停地派入坦克，"协助"你战斗。这时有两个选择，一是在无警报情况下换军装直接上车，用大炮攻击；二是老办法，侧翻躲避它的攻击，趁它喘息时换装甲和刀刃猛攻。直接将怪物打死即可，无需吸收。

Alex终于救回了Dana，医生检查之后认为她并未被感染，但现在有一个新问题，一个神秘人相约Alex"见面"。

第七章

男人喜欢神
Men Like Gods

Alex来到电话亭，接听神秘人的电话。电话里的人不肯透露身份，但上来就开始爆料：40年前，黑卫士在爱达荷州建立霍普镇，启动“红光”（Red Light）计划。此前他们研究一种病毒多年，做过多次动物试验，现在终于开始观察它在人类身上的效果。起初试验毫无效果，军方陆续撤离，但不久后病毒却突然爆发，不可遏止。在那次爆发中，黑卫士找到了一个完美的病毒受体Elizabeth Greene。现在，GENTEK散布的病毒就来自霍普镇的样本，他们称呼这个样本是“黑光”，目的是通过研究制造出一种能让人类复制和遗传的病毒样本，并提高物种的智力、力量等要素。神秘人讲出这些是想告诉Alex：他不是人，而是一个被复制的黑光病毒体，因为他活着，军方正在想方设法对付他，只有电话那头的神秘联系人能指引他脱险。

按照神秘人的指示来到蓝色目标点，从此能看到对面的直升机场。爬上对面屋顶，潜行吸收掉巡逻的士兵（可收集记忆），换上军服，窃取直升机。为了打入军方内部，你必须先替他们完成几个任务。按任务提示驾机前往撤离点，接走那里的士兵，驾机前往附近的毒巢，发射火炮将它炸毁，之后再清除地面上四散的感染者和猎手（所有目标都可以锁定攻击，有血条显示）。等下面安全了之后，直接降落在街上，放下士兵。

奇怪的来电

前往接人地点

下面要去接第二拨士兵。前往目标点降落，结果刚刚落地，地下就伸出大量触手，四处攻击军方。可以活动后立刻拉起飞机到一定高度，免得被触须卷起的汽车等重物砸中。拉高一些，到你刚好能锁定目标的位置开火，将地面目标一一清除（如果锁定不着目标就暂时下降一些引诱触手钻出地面）。之后接上这里的士兵。

在适当高度攻击触须

潜入基地

终于要撤离最后的军方人员了！两个撤离点都在海边，周围有很多猎手和触手，接了人迅速爬升，然后开往码头附近的军事基地，将士兵安全放下后，偷偷潜入基地内部。

台上的黑卫士指挥官正在鼓吹一种新型武器——血毒（Bloodtox）。它可对感染黑光病毒的人快速染色，众目睽睽之下一目了然，但对常人无害——事实上，血毒已经通过通风系统弥漫在基地里。Alex听到这话顿觉不适（建议你跳过这段动画，否则有很大几率在动画过后黑屏）。

由于瞬间就被士兵识破，只能将他们全部消灭！这里会有3波攻击，不仅有大量杂兵出现，还有新的敌人超级战士（Supersoldier）登场。超级战士用火箭筒可以很快搞定（你可以用火箭炸毁军车，引发大面积爆炸，同时解决多个目标），但近身时要小心，一旦被他们擒住根据QTE提示迅速摆脱。战斗之后，一路逃出基地。

末日梦魇
A Dream of Armageddon

Alex确信自己不是人类，他只是Alex Mercer的复制体，是他的继续扮演者。他再次来到电话亭，神秘人告诉他，黑卫士已经在全城架设血毒，一旦用它消灭了Alex，他们就可以派出军队到此尽情杀戮，必须在他们得逞前制止这一切！

更清楚地看清目标

前往任务点，目标是消灭城区里的10个血毒吹风机。吹风机被精确地标明在小地图上，所在之处浓烟弥漫（但不是燃烧产生的黑烟），如果你找不到可以打开特殊视觉，会看得更清楚。没什么好说的，挨个毁掉它们即可。

解放世界
The World Set Free

前往联系电话亭，又得到新任务。原来，那些被感染的触手十分智能化，黑卫士用血毒对付它们，它们就在地下大量聚集。为了消灭它们，必须保护一辆黑卫士的血毒泵车开往时代广场，把血毒灌入地下。

窃取直升机

全程直升机护航

首先前往血毒工厂吸收掉指挥官。伪装进入大门，小心周围的超级战士（距离太近会被看穿）和那些血毒吹风机，特别是后者，接近后掉血飞快，最好先敲掉它再在附近活动。吸收后去指定地点下达出发指令，然后一路护送血毒泵车到时代广场，这一路上有四五起触手的攻击，只要驾驶工厂里的直升机护航都不难对付。

第八章

水来土掩 Things to Come

打开血毒泵车，让它工作，血毒源源不断输入地下，试图把藏身的Elizabeth Greene逼出来。

重点是保护这台机器

接下来Elizabeth会派出5拨怪物攻击泵车，你的任务就是保护泵车不会毁坏。前4拨猎手分别从基地的4面墙外涌来，建议你使用范围技能攻击，把猎手的注意力引到你身上，否则很保到难到最后。4拨过后，地上会涌出两个触手，并出现一群猎手头领，如果你还能保持蓝血，建议使用触手践踏者这个必杀技秒杀猎手，剩下的两个触手就不难对付了。另外值得一提的是，本关在基地内你可以随意变形而不会被军方攻击，但只要周围怪物一除，军方就会掉转枪口，及时躲避，不要小河沟里翻了船。

本能 On Instinct

Elizabeth Greene也不知为什么变成了Boss形态。这是一场艰巨的Boss战，Boss的巨大身体分为主体和3根保护触须（右上角的进度条会分别显示每个触须当前的HP）。当3根触须的HP耗尽后，主体就会完全暴露，这时上前攻击Boss的“脸”才能让它持续损血。这段虚弱期非常短，一定要赶紧攻击，很快它就会缩回地下喘息，一会钻出来会重新生出3根触须。你得重复上面的过程，直至主体HP耗尽为止。一般来说，要重复4次才能将它完全击败。

首先轰掉触须

Cross上尉答应恢复秩序

同样，战斗部分也分成两个阶段，初期你没有任何支援，只能和Boss打消耗战，建议开盾用触手践踏者攻击。打掉3根触须后进入第二阶段，军方会不断派直升机和坦克过来，由于Boss会吐出石头、光球、爆发血液冲击波阻止你近前，所以只能挟持军方载具从远处猛轰。一般来说，你的载具被打中两三下就爆炸了，所以必须无数次地持续劫持……如果足够幸运，可以在Boss的虚弱状态劫持一辆坦克，然后对着它乱轰一气。必须说这场Boss战十分混乱，必须有足够的耐心和Boss周旋才能坚持到底。

猛攻它的弱点

Alex一怒之下吸收了Elizabeth，却没有得到什么有价值的记忆。此时参战的黑卫士忽然得到命令，被全数召回。回到基地才知道，撤退的不是Randall将军的本意，而是属下的Taggart上校下达的命令。混乱之下，Cross让将军去Reagan号航母上等待，由他来控制局势。

震撼与威慑 Shock And Awe

神秘人再次打来电话，告诉Alex，他现在对血毒已经免疫了。但Alex必须做点什么让黑卫士认为情况仍在掌控中，这样才能让谨慎的McMullen再次现身。没有什么比直接去攻击血毒工厂更合适的事了。

炸毁探测器

前往任务点，这次必须毁掉所有的血毒过滤器，瘫痪血毒工厂。过场画面已经交代了过滤器的样子，画面上并没有标示精确位置，但8个过滤器都位于基地院墙内。基地里分布着炮塔、超级战士、火箭兵、毒气吹风机和探测器，千万小心。为了不引起警报，建议使用坦克潜入（基地周围有很多），直升机也不错。如果开坦克进去，打爆一个之后逃走，降低警戒级别后回来换一台再打。

毁掉工厂后，Alex装死混进了黑卫士内部，他突然出现在主管McMullen面前，质问他的卑鄙行径。McMullen反而告诉Alex，是他携带病毒企图乘火车逃走，在黑卫士的围堵中不慎让病毒扩散，造成了今天的生灵涂炭。McMullen告诉Alex，他永远不会知道黑卫士的真相，随后举枪自尽。

第九章

最后的人 The Last Man

神秘人现身

Alex照常去电话亭街头，没想到等到了和神秘人的直接见面，他就是Cross！Cross说，Randall将军就是1969年霍普镇灾难的元凶之一，他本可制止灾难，到头来去什么也没有做。现在的曼哈顿也是这样，如果Alex能阻止Randall，他就会想办法让Alex混上航母。交易的内容是抓住激怒Randall将军的Taggart上校，第一步需要干掉他正在集合的直升机部队。

前往第一直升机集结地，目的是消灭Taggart的运输直升机。抵达后，会看到一架运输直升机准备逃走，要赶在它飞抵目的地前将它击毁；接着会看到第

二架……干掉3架后，第一集结点的任务即可完成。这个任务看似简单，但你在攻击之前，最好去附近的军用基地劫持一架武装直升机，再前往第一集结点。否则飞机开始逃走后，再去劫持飞机就太迟了，而且这时你多半会触发警报，飞机很容易就被附近密集的火力打下来（武装直升机几乎是必须的，坦克的速度太慢，火箭筒的装弹数有限制）。另外有玩家是利用连续3次滑行后直接跟一个蓄力飞踢解决问题的，听起来很上等。

及时消灭直升机

其后的任务大同小异，分别前往第二和第三集结点，消灭4架和5架直升机（注意后面的任务直升机可能同时出现）。注意，在追踪时要小心周围巡逻的直升机，并尽量不要触发警报——只要换上导弹看中目标后连续射击，短时间内干掉直升机就不会有警报（导弹可能会不够用，不过只要在Checkpoint读档又能弹药全满）。此外，3个任务是连续的，如果你的飞机被打掉想再劫持一架就很难了。

两张船票 Two Tickets

打击了Taggart的空中力量之后，这个家伙已经不堪一击。现在他打算通过布鲁克林大桥逃走，是时候下手了，这会给Alex和Cross赢得一张去Reagan号航母的“船票”。

前往Taggart的基地，任务是完全毁掉基地，地图上显示的目标是基地的整个建筑，干掉基地里的炮塔和火箭兵后，弄一辆坦克向主体建筑一阵猛轰就可以解决问题（事实上，只要毁掉足够的基地内设施，过一段时间也会显示基地被毁）。之后，Taggart会乘坐一辆坦克落荒而逃。剧情需要，现在还不能直接劫持坦克，只能跟随它一路前进。屏幕上会显示一个距离进度条，如果你落后太多会任务失败。跟紧之后，每过一段路，就会冒出一队坦克和超级战士为Taggart保驾。不用管Taggart的坦克，集中火力把所有显示骷髅的坦克干掉即可（最好开甲用刀刃攻击）。只要坦克清理干净，Taggart就会继续前进。总共要应付3波这样的进攻，3拨过后，Taggart就只剩光杆司令，独自向布鲁克林大桥逃去，追上去吸收了他即可。

Taggart谈不上是个坏人，毕竟是Randall将军下令让曼哈顿在“一千个太阳”的光辉中彻底消失的。现在Alex只剩下不到一个小时的时间，但一切都在Cross掌握中。

吸收叛逆者

混上航空母舰

第十章

暴怒的上尉

死光 One Thousand Suns

Alex变作Taggart的模样，被Cross“押解”到航母上。Randall将军直接枪毙了“Taggart”，他甚至还要杀了Cross灭口。但Alex不允许霍普的事件重演，他亲手解决了将军，却没想到Cross已经利用了他很久，Cross并不反对他上司的作为，纽约可以毁灭、Alex也可以为他牺牲，这样他就成为唯一可以抵御一切的人。Alex必须赢得这场决战，因为还有6分钟，纽约将夷为平地。

好了，准备击败最终Boss——Cross变形出来的最强猎手。这一战分两个阶段。第一阶段的开始十分热闹，军方会派遣大量直升机和杂兵投入战斗，目标也是Boss，所以不用担心军方的攻击。唯一的问题是，这个最强猎手可以使用与Alex同样的招数，包括那个秒杀全屏的触手践踏者。当它身体出现变化要施放大招时千万要迅速躲闪，被击中会持续掉血，几乎没有可能活下来。这里最好不要劫持直升机进攻，因为最强猎手也会腾空，且劫持后军方的炮塔会瞄准直升机，很快就被打下来。建议利用游击战术一点点和他磨（这里最有效的还是开甲用刀刃攻击），毕竟军方的直升机也会帮忙。攻击一段时间后，最强猎手会触地喘息，趁机快按E键爬到它背上，狂点鼠标左键攻击可让它快速损血（高难度下很难有这种机会，千万不要浪费时间）。

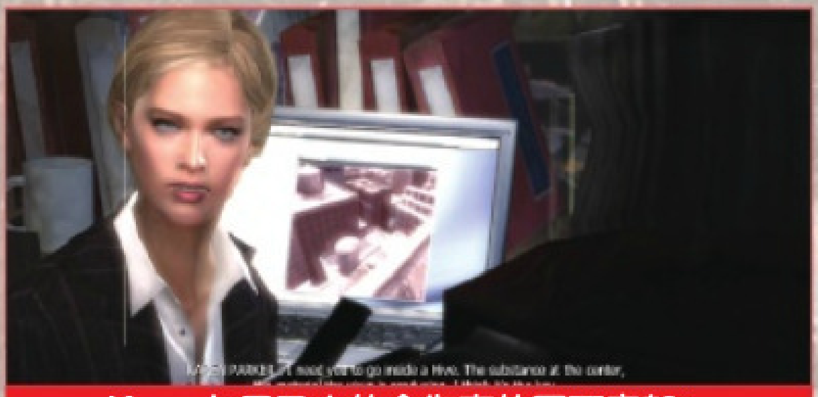
当Boss的HP到剩下四分之一左右时进入第二阶段，屏幕上出现3分钟核弹爆炸倒计数。此时不再有军方掺和，成为单独PK。你的攻击方式没有太大变化，还是开甲用刀刃攻击，实在不行，地上散落的火箭筒也可以利用。

Alex击败了Cross，并且把核弹扔进海中引爆。噩梦结束了，Alex，或者说是那个病毒的“原型体”为他“本体”犯下的过失而自责。Alex自问：“我做得怎样？”他的回答是：“也许有些并不如人类，但我也有我的过人之处。”

但是，纽约事件是否落幕？恐怕未必，掠过城市上空的飞鸟已经成为新的传染源……

隐藏任务：卡伦·帕克 Consume Event Additional : Karen Parker

完成所有军人记忆吸取的支线任务后会出现新的提示，前去激活就是隐藏任务。大概剧情就是，Karen Parker在Alex身亡之后随即被黑卫士抓获，在经过了威逼利诱之后她仍然拒绝合作。直



Karen与黑卫士的合作真的罪不容恕？

到她发现现在的Alex Mercer已经不是她的前男友，此时Karen为了活命开始配合黑卫士对付“原型体”。但原型体在拼凑出完整记忆之后发觉了事情真相，于是找上了Karen……

秘密网络的记忆串联

以下是根据所有秘密网络片段和游戏官方攻略本整理出的游戏背景，按时间线排列，希望那些通关后还不甚了解游戏剧情的玩家可以对这个扑朔迷离的故事有更深入的了解。

Alex面对照片也只能回忆起一些片段

1962年，美国国防部和其下属的高级计划署（DRAPA）成立了一支秘密的特殊部队，名为“黑卫士”（Blackwatch），这就是游戏中横行纽约的那支抵御病毒的军队。黑卫士成立的初衷是研究生化武器，为国家利益服务。

1963年，黑卫士研究出一种病毒，动物试验的结果表明，通过改变DNA，病毒可以改变物种的基因，从而大大提高物种的智力（虽然游戏中没有得到反映）、力量，他们将病毒命名为DX-1118。

Karen已经知道，她面对的人不再是Alex

1964年，以病毒的继续研究为重心的“黑光 ”计划正式开始。黑卫士在美国爱达荷州建立了一座小镇，名为“霍普”，取“希望”之意，并将一批阵亡士兵的家属迁居于此。黑卫士宣称，此处是用于模拟核战后人类聚居的试验场，实际上则是黑卫士进行秘密人体试验的场所。军方为每个居民注射了改进的病毒，但病毒对注射后的人群没有起到丝毫作用。

1965年，霍普镇上诞生了第一名婴儿，孩子生下来天生就是病毒的感染者，并且体内产生了病毒的变种，但至少看起来常人无异。军方也慢慢对这项生物试验放松了警惕。

神秘少女似乎从未长大

1968年夏天，霍普镇的平静突然被打破。迅速的病毒爆发令这里的居民和军方都感到措手不及，爆发的核心人物就是Elizabeth Greene。黑卫士深恐无法控制局面，便将全镇封锁起来，并抓捕Elizabeth Greene（参见Dana在陈年档案中找到的记录），带回秘密研究。黑卫士在惊异于她的生存能力的同时，发现她已有身孕。此后，他们将Elizabeth带走，用核弹将整个霍普镇夷为平地。当时负责行动的最高指挥官是Peter Randall中尉，当时他四肢健全，但在强行带走Elizabeth时不慎被她抓伤了手臂，Randall为不被感染，毫不犹豫地自断左臂，从此成为残废。但因为在霍普镇清除行动中有功而得到晋升，最后官运亨通，不仅升为将军，还成为黑卫士的最高指挥官。但因为病毒研究失败，黑光计划被迫停止，黑卫士部队虽然得到保留，但不再从事生化武器研究，而是利用他们的经验阻止任何美国国土上的生化武器攻击。

霍普镇事件发生后的数年间，很少有档案记载留下。Elizabeth Greene被转往黑卫士的秘密基地关押，并在那里产下一名男婴，这个孩子在档案中被称为“Pariah”（意为“被放逐者”或“贱民”）。Elizabeth在随后几十年中一直被军方秘密关押，但她在此期间没有没有任何生理变化，看上去仍旧是个年轻女孩。

1974年，Pariah被从其母亲身边带走，命运不详。很多人对号入座，认为他就是黑卫士的指挥官Robert Cross上尉，但剧情中没有任何暗示能将他和那个孩子联系起来。

1989年，Raymond McMullen博士创立了GENTEK，这个所谓的高科技公司实际上是黑卫士下属的研究机构。McMullen暗地里重启黑光计划，并认为DX-1118病毒一定能发挥更大的价值。

McMullen的计划不能说没有黑卫士内部的支持（至少Elizabeth Greene就被转移到了GENTEK关押），重启后的黑光计划经过多年研究，从Elizabeth身上研究出了病毒的最新进化品种（游戏中的超级战士就是一种注射了病毒的人类，可见如果不是病毒外泄爆发，这项计划已经有了一定的研究成果）。

她的意思是，“我是你的母体”

2009年，Alex Mercer以及他的女友Karen Parker都在GENTEK供职。此时，黑卫士已经发现了GENTEK重启了黑光计划，试图阻止这个疯狂的计划。此时Alex Mercer进入GENTEK数年（Dana说她已经5年没有看到Alex了），当Alex发现军队将清剿计划后决定自保。他把收集到的资料存在笔记本电脑里寄给妹妹，自己则把病毒偷出实验室，认为这样就能要胁军方，结果在宾夕法尼亚火车站遭遇前来阻拦的黑卫士。黑卫士无意妥协，只想杀人灭口而已。眼看自己无路可逃，Alex Mercer决定同归于尽，他打破了装满病毒的试管。虽然Blackwatch立即将他枪杀，但为时已晚，这成为大规模疫情暴发的源头。被释放的病毒不仅侵蚀了Alex，而且彻底复制了他身体，甚至能够如正常人一般进行思考，他就是所谓的“原型体”（Prototype）。但由于他只取得了原来那个Alex零碎的记忆（一定程度上也没有继承他性格里卑鄙的一面），他试图弄清自己的身世来历，由此展开游戏的情节。

当然，这个简短的编年史仍旧不能回答游戏中的一些谜团。如Elizabeth的孩子如今在何处？Robert Cross是何时变成最强猎手的？此外游戏剧情提到，Alex的代号是“宙斯”，是一种新的病毒变体，难道他的改变也在黑卫士的意料之中？

支线任务

在游戏中，每完成一个主线任务都能解锁数个事件（Event），这些事件在你处于自由模式时就可以前去完成，不必等待主线任务结束，因为其中有很多任务可以为你提供大量的EP值，供你购买新能力，完成主角的进化。下面按照游戏地图中的图标简要介绍一下支线任务涉及的目标和任务种类。

敌人类	**1.毒巢（Hive）**	即游戏被病毒感染的建筑物。在地图上多有分布。弄到坦克、直升机等重武器直接攻击毒巢即可，难度不大，用火箭筒攻击也可以，此外用触手 践踏者等必杀技能理论上也可以拆楼。攻打毒巢是刷EP值的好办法，由于没有过多敌人骚扰（特别是在飞机上），安全而且高效，只要有耐心，EP值就会源源不断。
	2.基地（Base）	即黑卫士部队的军事基地。破坏方法和毒巢差不多，只是基地一般有武装士兵、超级战士、坦克已经炮塔守卫，攻击力强劲。这种基地可以伪装进入，进去后一般有3个人，分别用来提升自身武器或载具的技能，还有一个是提供记忆片段的。
事件类	**1.移动（Movement）**	类似速递任务，非常简单，控制主角到达指定地点即可，根据时间限制给予评价和EP值，耗时越少越好。
	2.滑翔（Glide）	这个任务要求主角必须利用滑翔技能滑翔到指定地点，落地时距离中圈越近评价越好。
	3.杀戮（Kill）	在一定时限内杀死地图上的感染者，杀死越多则得分越高，得到的EP也会越多，完成后有金、银、铜牌的不同评价。系统在任务点会为你配备各种武器和载具（如坦克等），注意感染者会疯狂攻击你和载具，如果主角死亡或载具被毁，则任务失败，不会得到任何奖励。
	4.战争（War）	任务是在感染者和军方对攻时要求你加入某一方，帮助“队友”获得胜利（有可能是被感染生物，也有可能是军方），在此过程中变身使用超能力或杀伤友军是不会被自己人追究的，所以只需在最少时间内完全消灭敌军即可，根据时限给予EP值奖励。当然，友军全军覆没时也会导致任务失败。
	5.军队（Military）	任务一开始有一个军人站在图标位置。走过去，把他吸收掉就会触发任务，要求在一定时限内去地图上连续吸收目标（一般是5人）来完善自己的秘密网络，从而获得完整的记忆片段。任务开始是吸收军人，完成后还会要求吸收其他目标。这个任务不会有太高的EP奖励，但完成所有秘密网络收集后可以开启隐藏任务，让主角向他的前女友Karen复仇，所以还是挺有吸引力的。很多玩家反映任务的时限太短，这里有个窍门：按E键抓起任务接取点的第一个士兵后，不要吸收，把他拎到第二个士兵处吸收，这时计时才正式开始，相信能给你节省不少时间。
	6.感染者（Infected）	这个任务开始军队吸收任务有点类似，同样是把图标处的感染者吸掉触发任务，不过任务多数是去炸毁被感染生物的巢穴，比较简单。
	7.前去（Go To）	就是去某个特定地点，不再赘述。

吸收任务可以解开隐藏剧情

你可以抓起目标跑向任何地点

大多数支线任务主要提供EP点数奖励

劫持坦克

技能详解

在任务开始前根据提示或按Esc键选择“Upgrades”进入技能升级菜单，这里列出了所有的可用技能、操作方式和升级所需的EP值。只要拥有足够EP值，就可以在其中任意升级技能（但前期你的EP值非常有限，最好按照游戏每关开始前的提示升级相关技能）。技能中分为主动和被动两类：主动技能多为攻击技能；被动技能以提高自身的恢复、防御能力为主，不需要特殊按键发动，只要买下就能提升你的部分能力。下文仅介绍每个技能的效果和操作方式。

力量类（Powers）

此类技能通过F1～F11的热键激活，注意使用武器时可同时使用视觉类和防御类技能。但变身后就只能使用视觉类技能。

1.刃击（Blade Power）

刃击（B lade Power）：F7键切换，鼠标左键攻击，获得双手变成刀刃的能力（通过游戏进程自动获得）；
空劈刃击（Blade Air Slice）：在空中单击鼠标右键，腾空劈下获得更大杀伤；
暴怒刃击（Blade Frenzy）：鼠标右键攻击，快速往前挥出3刀；
冲刺暴怒刃击（Blade Sprint Frenzy）：在冲刺中按鼠标右键，边跑边挥刀攻击。

2.爪击（Claw Power）

爪击（Claw Power）：F3键切换，获得双手变成利爪的能力（通过游戏进程自动获得）；
地刺（Ground Spike）：按特殊攻击键发动，在选定目标身下的地面长出尖刺，困住并杀伤敌人；
地刺升级1（Ground Spike Upgrade 1）：增加地刺的杀伤力和范围；
地刺升级最大化（Ground Spike Upgrade Max）：增加地刺的杀伤力和范围；
连续爪击（Dashing Slice）：在冲刺中按鼠标右键，在地上滑行一段后连续爪击敌人。

3.防御（Defensive Powers）

护盾能力（Shield Power）：F11键切换，完全抵御攻击，直到它破损（破损后有冷却时间）；
护甲能力（Armor Power）：F10键切换，使你一定程度抵御攻击（通过游戏进程自动获得，开启后滑行或滚翻）。

4.锤拳（Hammerfist Power）

锤拳（Hammerfist Power）：F4键切换，获得双手变成锤拳的能力，可击碎装甲；
震撼锤拳（Hammerfist Smackdown）：鼠标右键攻击，在锤拳状态下重击地面（杀伤很大，但速度很慢）；
肘击锤拳（Hammerfist Elbow Slam）：在空中按鼠标右键，从高空肘击地面的敌人（攻击力非常高一拳可打碎坦克）；
投掷锤拳（Hammertoss）：在冲刺中按鼠标右键，跳起将锤拳顶在脑袋上方像炮弹一样砸向敌人（伤害极大但出招后有硬直）。

5.鞭拳（Whipfist Power）

鞭拳（Whipfist Power）：F6键切换，获得双手变成长鞭的能力（适合范围和远距离攻击）；
扫街（Street Sweeper）：同时按下鼠标左、右键，以鞭子横扫身前的范围；
远程抓取（Longshot Grab）：在长鞭状态下按E键抓取，远距离的抓取一切物品（包括生物、车辆和直升机）。

6.肌肉（Musclemass Power）

肌肉（Musclemass Power）：F5键切换，获得肌肉增强的变形能力（扔的更远，伤害更大）；
肌肉增强（Musclemass Boost）：提高投掷物品的距离和伤害；
肌肉投掷（Musclemass Throw）：最大限度提高投掷物品的距离和伤害。

7.感应（Sensory Powers）

热视能力（Thermal Vision Power）：F8键切换，类红外视觉模式，可在烟雾里看清目标；
感染视觉能力（Infected Vision Power）：F9键切换，可看到被病毒感染的目标（通过游戏进程自动获得）。

移动类（Movement）

移动类技能决定了你的移动速度，前期应按照游戏提示升级空中二段冲刺和滑翔等技能，对快速移动和追击关卡十分有用。

1.空中提升（Air Upgrades）

空中冲刺（Airdash）：在空中时按冲刺键或双击方向键，可在空中冲刺一小段距离；
滑翔（Glide）：在空中按住冲刺键后再按跳跃键，可在空中滑翔一段距离，松开冲刺键或方向键则垂直坠落；
强力空中冲刺（Airdash Boost）：在空中冲刺得更快更远；
二次空中冲刺（Airdash Double）：获得在空中二次冲刺的能力，每次冲刺中都可以接滑翔动作；
强力二次空中冲刺（Airdash Double Boost）：使得空中的二次冲刺每次更快更远；
空中复苏（Air Recovery）：在被敌人击中后单击跳跃键，可在被击中后快速起身。

2.冲刺提升（Sprint Upgrades）

侧翻（DiveRoll）：按住左、右方向键并单击冲刺键，向某个方向翻滚（重要的战斗中闪避技能）；
冲刺速度1（Sprint Speed 1）：冲刺时跑得更快；
冲刺速度2（Sprint Speed 2）：冲刺时跑得更快；
冲刺速度最大化（Sprint Speed Max）：冲刺时速度最大化。

3.跳跃提升（Jump Upgrades）

跳跃增强1（Jump Upgrade 1）：按住跳跃键蓄力，可以蓄力更快、跳得更高；
跳跃增强2（Jump Upgrade 2）：蓄力更快、跳得更高；
跳跃增强3（Jump Upgrade 3）：蓄力更快、跳得更高；
跳跃增强最大化（Jump Upgrade Max）：最大化跳跃能力。
墙壁跳跃（Wall Jump Latch）：背对时按跳跃键，可以快速转身面对着墙壁跳跃。

生存类（Survivability）

生存类以提升HP和HP恢复速度为主，前期可以根据EP值多提升一些此类技能，而爆发提升（Critical Mass Upgrades）类别的技能都是放大招的基础技能，在游戏中后期也应该买进。

1.爆发提升（Critical Mass Upgrades）

爆发能力（Critical Mass Ability）：当你满血时继续吸血会获得一段额外的浅蓝色血条。拥有额外血条时可释放大招，这是为放大招准备的一个基础技能，不能满足就无法放大招；
临界爆发（Adrenaline Surge）：当血量减少到一定程度时也可释放大招（但必须学习此技能才可释放）；
强力爆发能力1（Critical Mass Boost 1）：增加额外血条的长度，使额外HP足够释放两个大招；
强力爆发能力最大化（Critical Mass Boost Max）：增加额外血条的长度，使额外HP足够释放3个大招。

2.生命提升（Health Upgrade）
强力生命1（Health Boost 1）：增长血条；
强力生命2（Health Boost 2）：增长血条；
强力生命最大化（Health Boost Max）：血条达到最长。

3.生命恢复（Health Regeneration）
强力恢复1（Regen Rate Boost 1）：不受攻击时，你的HP会慢慢恢复；
强力恢复最大化（Regen Rate Boost Max）：不受攻击时HP的恢复速度更快；
恢复延迟1（Regen Delay 1）：受到伤害时会自动恢复HP，并减少恢复延迟加速HP的恢复速度；
恢复延迟最大化（Regen Delay Max）：受到伤害时恢复的HP速度更快。

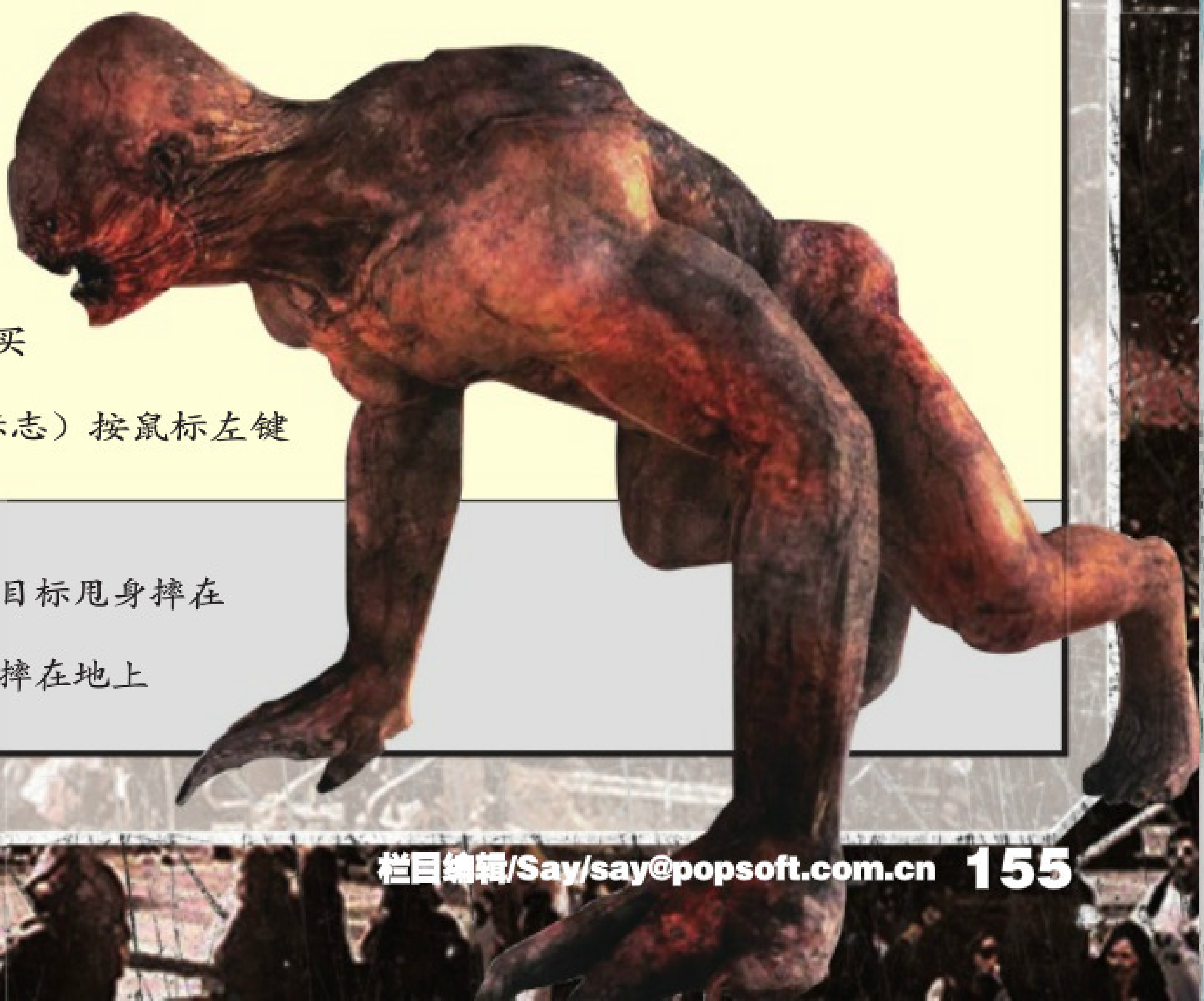
格斗类（Combat）
格斗类是形成连招攻击的重要技能，在游戏中后期的大规模混战里必须使用，特别是其中范围攻击（Area Effect）类技能全是有力的大招。

1.空中攻击（Air）
强力飞踢（Flying Kick Boost）：在空中按攻击键，可增加飞踢的伤害、速度、范围；
强力飞肘（Flying Elbow Drop）：在墙上飞跑时按鼠标右键，以肘击落下并攻击地面目标；
强力飞踢（Flipkick Launcher）：在空中选定目标并按住鼠标左键，可在很远的距离外飞踢敌人，踢中时再单击攻击键，可以往敌人的脸上再补一脚；
人肉冲浪（Body Surf）：在空中选定目标按住鼠标左键不放，飞踢后踩在敌人身上在地面滑行（只对人类有效）；
空中践踏（Air Stomp）：在空中时按鼠标右键，快速落下并对地面目标造成伤害；
加农炮（Cannonball）：在空中同时按住E键和鼠标左键，整个人团身撞向地面目标（需要学会格斗类的Palm Slam技能，见下文）；
子弹飞坠（Bulletdive Drop）：在滑翔时按鼠标右键，整个人呈箭头状快速戳向地面目标，（伤害力最大的坠落攻击技能之一）；
空中钉头（Spike Driver）：需要学会格斗类的Air Combo技能（见下文），比Air Combo更厉害，空中三连击后继续按普通攻击，可把敌人砸向地面；

2.范围攻击（Area Effect）
粉碎地面（Groundshatter）：不处于力量类攻击状态时同时按鼠标左、右键，以双拳锤打地面（还可以蓄力再打，伤害更大）。40000
墓地践踏者（Groundspike Graveyard Devastator）：处在特殊血条状态时按住鼠标左、右键不放，周围地上冒出一圈尖刺重创对手；
双拳冲击波（Knuckle Shockwave）：同时按下E键和鼠标右键，使双拳互击产生冲击波震退敌人；
触手践踏者（Tendril Barrage Devastator）：血条发蓝时，按下E键和鼠标右键，效果惊人，不再赘述。
飞坠粉碎地面（Groundshatter Drop）：学会Groundshatter后，在空中同时按鼠标左、右键，落地后以双拳锤打地面，威力比地面发动更大；
空中墓地践踏者（Air Groundspike Graveyard Devastator）：同一技能的空中发动版；
空中双拳冲击波（Air Knuckle Shockwave）：同一技能的空中发动版；
空中触手践踏者（Air Tendril Barrage Devastator）：同一技能的空中发动版，同样秒杀全屏。

3.攻击增强（Attacks）
猛烈打击（Breakdown Smash）：连点3次鼠标左键，最后一下按住，可打出三连击；
上勾拳（Uppercut Launcher）：选定一个目标，跑向目标并足够接近时按住鼠标左键不放（此时你开始用拳头蓄力，此时立刻向角色面对的相反方向按方向键，成功的话就打出上勾拳，可以把敌人到半空中，此时可以接别的连招（键盘上不太好发动，主要是掌握主角蓄力时按相反方向键的时机）。
空中格斗（Air Combo）：上文提到的一个技能，在使出Uppercut Launcher后连按3次鼠标左键，打出空中连击的连招；
原地践踏（Curb Stomp）：面对一个躺地不动的敌人直接按鼠标左键，原地踩踏敌人；
飞空掌（Palm Slam）：上文提到的一个技能，同时按E键和鼠标左键，向前出掌把敌人打飞；
痛苦践踏者（Critical Pain Devastator）：蓝血时按住E键和鼠标左键，向前直线长出一条特殊触手，可秒杀大型生物和载具；
空中痛苦践踏者（Air Critical Pain Devastator）：上文技能的空中版；
飞踢脚（Snapkick Launcher）：把敌人踢飞。出招方法和时机与Uppercut Launcher相同，只是按键从鼠标左键换成鼠标右键。

4.抓投提升（Grab and Throw Upgrades）
猛烈投掷（Charged Throw）：抓住人或物后按住鼠标左键，把目标在投掷出很远；
冲刺抓取（Sprinting Grab）：在冲刺中按E键，只是允许你在冲刺中抓人或物；
冲刺投掷（Sprinting Throw）：抓住人后在冲刺中按鼠标左键，在冲刺中扔出目标；
远程投掷（Long Range Throw）：Charged Throw的升级版，买到后扔人能够扔更远；
猎手猎手（Hunter Dirtnap）：当可以抓取猎手时（红色DNA标志）按鼠标左键将它甩身拽倒在地，一个比较花俏的动作。



5.抓取（Grapple）
猛烈抓取（Grapple Slam）：按E键抓住敌人后再按E键，可以把目标甩身摔在地上（只对人类有效）；
力量炸弹（Powerbomb）：在空中抓住后按鼠标右键，把人重重摔在地上（对所有生物有效）。

伪装类（Disguise）

比较新鲜的是轰炸技能，可能有的玩家通关之后也未曾用过一次。

1.吸收（Consume）

伪装（Disguise Power）：抓住一个人类并吸收，就取得此人的外貌（通过游戏进程自动获得），F2键切换；
潜行吸收（Stealth Consume）：在没有触发警报时跟在目标身后（跑或走皆可），按F键打开一个菜单环，逐渐接近目标，当环内的E键字样变红时按E键，效果是从背后吸收敌人，并且不被看见（有时可以这样实现：跟在敌人身后，当接近时会出现E键提示，在提示消失前按E键也可以悄悄吸收）；
强力潜行吸收（Stealth Consume Boost）：让你偷偷吃人的速度更快；
强力吸收1（Consume Boost 1）：吸收后增长的HP更多；
强力吸收最大化（Consume Boost Max）：吸收后增长的HP达到最大值。

2.轰炸（Artillery Strike）

轰炸（Artillery Strike）：当你伪装成士兵且没有触发警报时，选定并锁定目标，然后按住F键打开菜单环，再按鼠标右键可以召唤直升机轰炸目标（注意此类技能在技能表中平常显示为“0/1”，意为只有在吸收了军方基地里的飞行员后获得，用完就完，必须再次吸收才能使用，和使用各种载具时的规则相同）；
轰炸提升1（Artillery Strike Upgrade 1）：同样吸收特定士兵升级，增加轰炸的威力（此技能可从1升级至4和最大化，区别是可召唤轰炸的次数，所有特定的士兵都在潜入基地的关卡里，耐心寻找不难发现，此处不再一一列出）。

3.欺骗（Patsy）

欺骗（Patsy）：在伪装不被识破的情况下，选定目标按F键打开菜单再按鼠标左键，可以命令周围的士兵向某个怪物集中开火，平时用处不大，但在几场关键战斗中可以让士兵先帮你挡枪子；
欺骗范围提升（Patsy Range Boost）：欺骗更大范围内的士兵帮助攻击。

载具类（Vehicle）

1.劫持（Hijack）

劫持武装载具（Hijack Armored Vehicle）：主线任务中已提到，不再赘述；
劫持直升机（Skyjack Helicopter）：只提一点，如果飞机过高可以跳到空中或滑翔到附近，按E键劫持，也可以用鞭子把飞机拉过来；

2.武装载具（Armored Vehicle）

武装载具1（Armored Vehicle 1）：吸收特定人物提升载具等级，使载具更强力（可升到2、最大化）；

3.直升机（Helicopter）

直升机1（Helicopter 1）：吸收特定人物提升直升机等级（可升到2、最大化）；

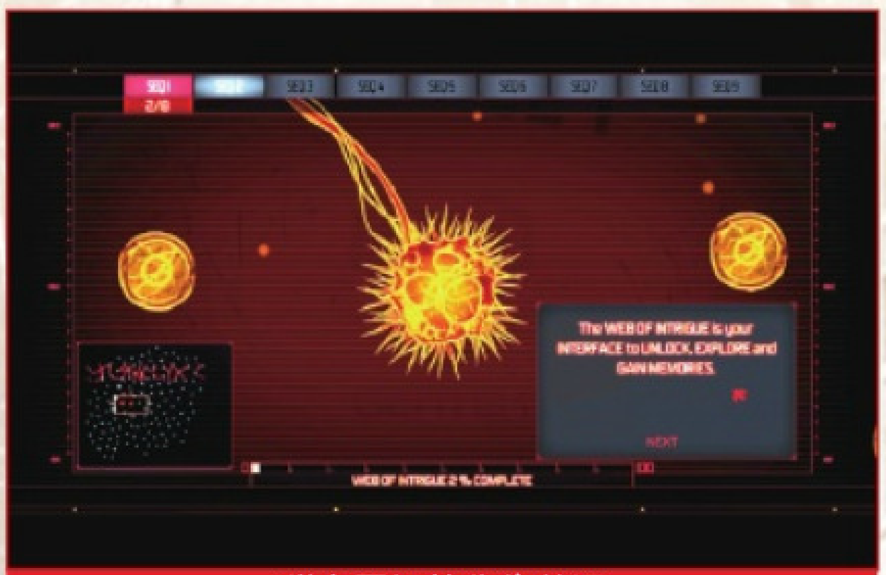
武器类（Weaponry）

下列4种武器都有1、2、最大化这3个等级的提升，提升依旧需要吸收基地潜入关卡里的某个特殊士兵。

1.火箭筒（Missile Launcher）
2.榴弹发射器（Grenade Launcher）
3.机枪（Machine Gun）
4.步枪（Assault Rifle）

收集要素

一、秘密网络（Web of Intrigue）



秘密网络的收集状况

在游戏中学会吸收技能后按“～”键就可以进入秘密网络菜单，这里共有131个记忆片断供你收集，收集完全之后可以开启吸收Karen Parker的隐藏任务（见前文）。所有的记忆细胞被分为SEQ1～10共10个部分，SEQ1代表第一章中可吸收的记忆片段和片段数，到第一章结束，可吸收的NPC都会显示在自由模式中的大地图上，依此类推；NPC可以累计，也就是说到第十章结束，理论上所有可吸收NPC都会在大地图现身，但条件是必须有已吸收记忆的节点和未吸收记忆相连（秘密网络菜单中有小地图显示已吸收的记忆在网络全图中的位置，你会发现已收集的记忆都是互相连接的），如未相连，只有待连接之后该NPC才能在地图上出现。记忆片段的收集可通过以下两种途径：

1.主线任务（18个）

即任务中提示必须吸收的NPC，如指挥官、坦克手、飞行员等（一般标有蓝色DNA标志）；此外任务流程中会吸收两个猎手头领，它们也将提供两个记忆片段。

2.随机目标（113个）

分为军人、科学家和平民，主线任务进行中、自由模式大地图上以及支线任务的吸收事件里，只要你靠近目标，都会

显示出橙色的人脑标志。有些随机目标会在你接近时被感染者干掉，但没有关系，目标会在附近重新刷新。

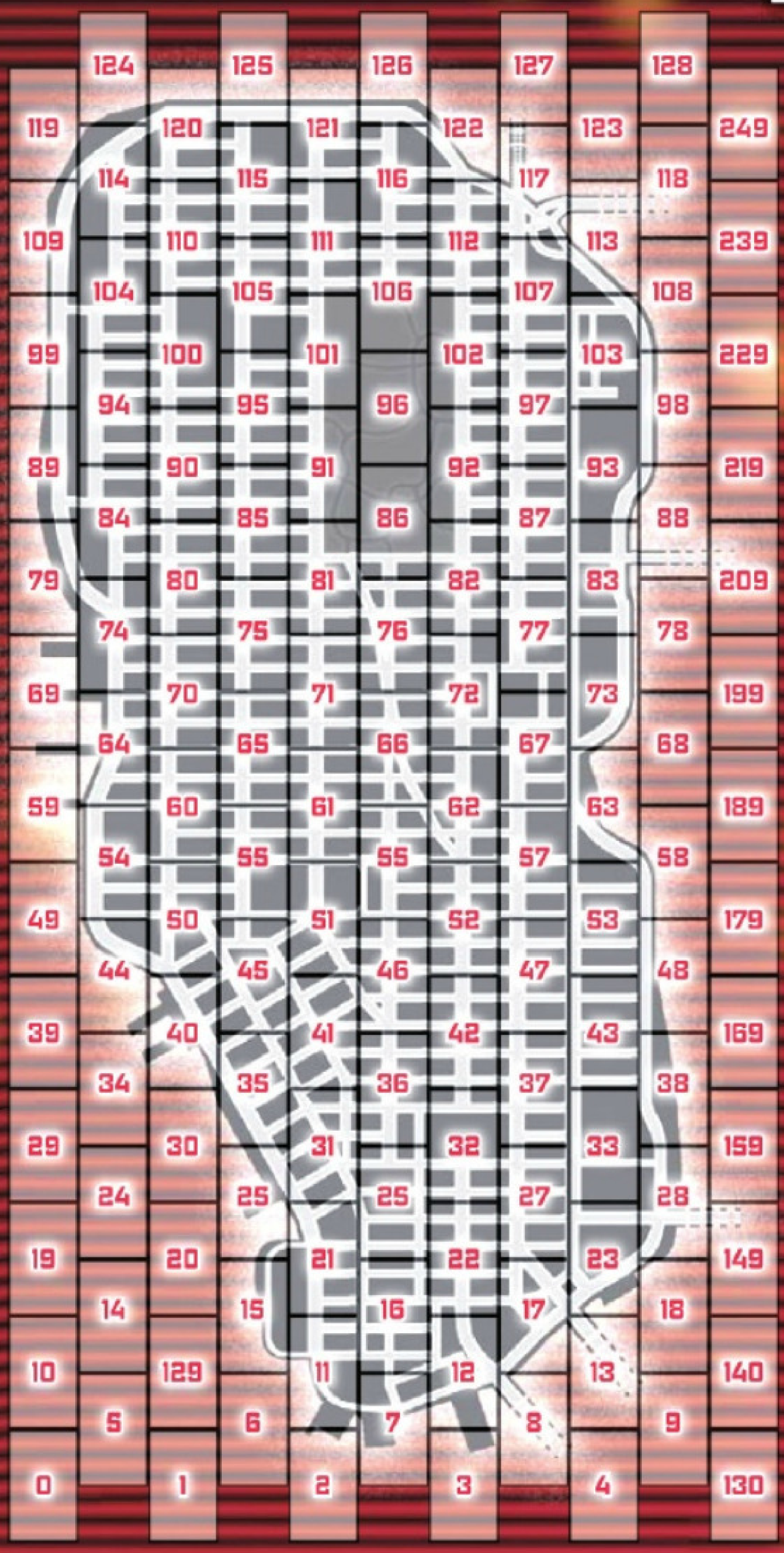
记忆片段收集全图附在本攻略本最后一页供大家查询（按照游戏官方攻略本，整个游戏地图被划分成若干区域，图中标明每个记忆片段获取者的名字以及NPC所在的区域）。

二、地标与提示物（Landmarks and Hints）

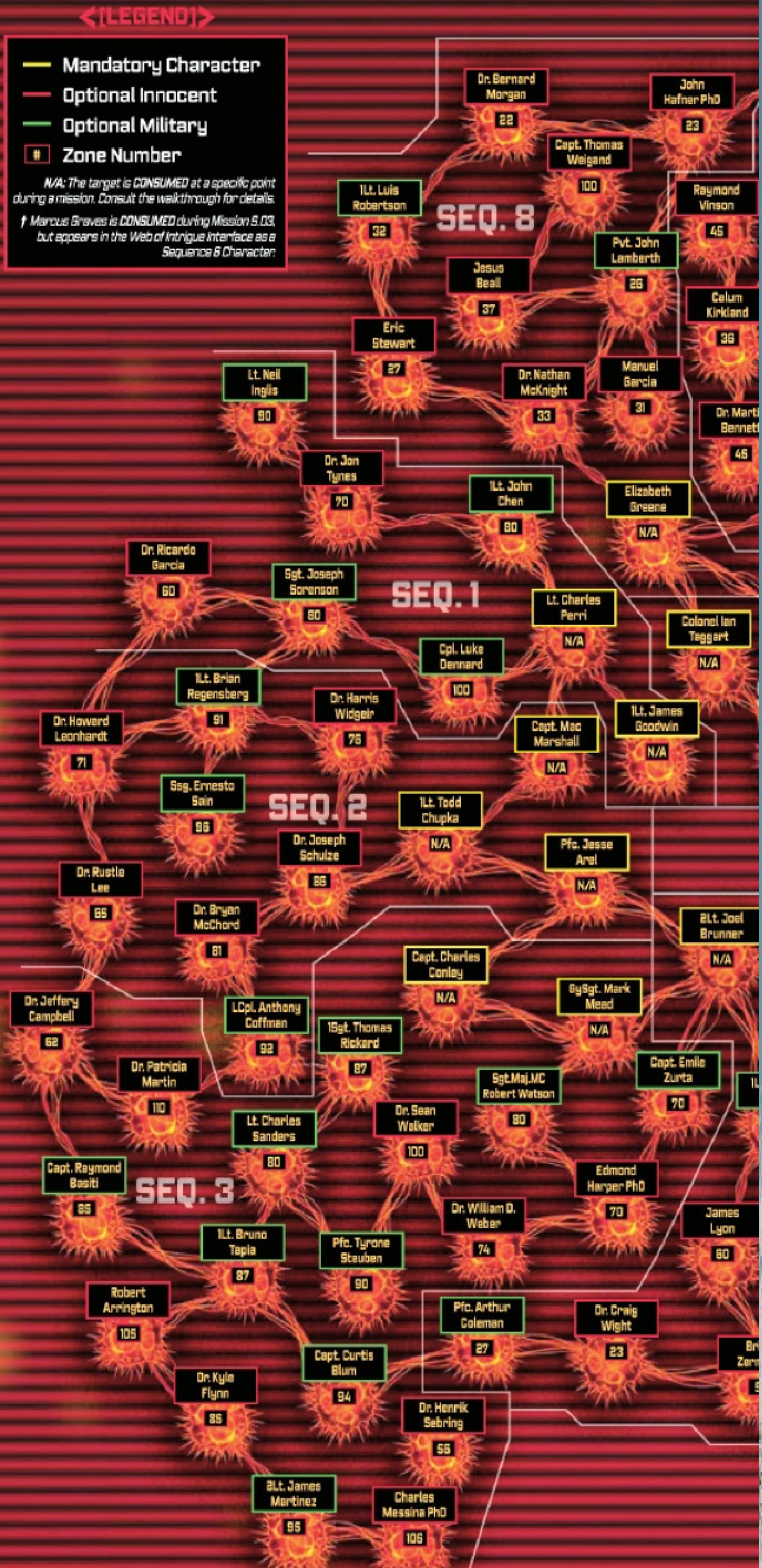
游戏的大地图上分布着两种收集品，分别是地标和提示物，它们在游戏中分别表现为蓝色和紫色的光球，各有200个和50个。在Xbox 360和PS3版中，收集这两种光球可得到相应的成就和奖杯，PC版似乎没有额外奖励，但这两种收集品可以说是EP点数的重要来源，如果你需要EP点数买技能，那么搜刮地图集全这些收集品还是很有必要的。有个窍门是，打开特殊视觉能让你清晰地看到一些比较隐蔽的发光体（250个收集品的位置参见“支线任务、地标与提示物全图”）。

记忆片段收集全图

[WEB OF INTRIGUE ZONES]



[WEB OF INTR



RIGUE SEQUENCES]

CODENAME: PANZERS COLD WAR

代号装甲——冷战

■贵州 yago

为什么要玩这款游戏

鹰与熊的架空战争

《代号装甲——冷战》集中了两大热门话题——架空历史和装甲战争，本作以二战结束后美苏两大政治集团爆发席卷整个欧洲的大规模常规战争为背景故事，游戏内容本质上还是二战风格的装甲战争，步兵与战车两大族群均包含了丰富的单位型号和升级技能，通过夺取控制点或消灭敌人获得的声望点数可用于购买更多单位或空军火力增援，战役模式下玩家能逐步组建一支可携带过关的核心军团，还有隐藏任务、过关勋章、单位涂装解锁等趣味元素等待反复探索。《冷战》的视觉效果令人瞠目结舌，历经无数装甲战争游戏考验的笔者从未见过如此华丽和真实的爆炸烟火，尤其空军投掷汽油弹的场面极为壮观，楼房桥梁的逼真物理损毁效果也毫不逊色于任何一款二战装甲游戏。除了以上这些优秀品质，本作还拥有顶级水准的过场动画和波澜壮阔的背景音乐。在电脑硬件配置能满足要求的前提下，热爱履带战争的玩家实在没有任何理由错过这款上上级佳作。

接近完美的战役通关纪录

良品	总评 7.2
制作	Stormregion
发行	Atari
类型	即时战略
语种	英文
文化包容性	7.5
上手精通	7.0
画　面	8.5
音　效	8.5
创　新	5.5
剧　情	7.0

心得技巧

①本作最有用的热键是A（移动攻击），部队前往指定地点途中如果遭遇敌人会自动围上去群殴，直到把敌人消灭光才继续前进，A键配合Shift键可连续指定多处推进目标点。

②关卡开始之前的部队管理界面中，每种单位图标左上角的数字是购买它所需的声望点数，右上角的数字是该

部队管理界面

维修装甲车能自动修理附近战车单位

单位占用的人口配额，左列菜单为当前可购买的单位列表，注意很多步兵图标还有子分类。右列菜单为准备投入下一关的单位列表，每关都有人口限定配额，有的关卡只允许步兵出场，有的关卡甚至不经部队管理界面就自动开始。中央菜单是当前选定单位的3D动态模型图，下面属性栏还有该单位对步兵、战车的杀伤效果及移动速度，可升级特技图标，前后左右4个方向的装甲防护值。注意特定方向的装甲防护值高低取决于该方向的绿色槽条长短，槽条越长防护值越高，越短则防护值越低，战斗中遭到攻击后绿色槽条会逐渐变为黄色甚至红色，红色状态下该方向防护值为零。正下方框内是玩家自建的核心军团列表，加入核心军团的单位级别和技能过关后依然保留。

③医疗兵和维修装甲车会自动治愈或修理受损友军单位，但是他们的自动治疗和修理技能有半径限制，点击医疗兵或维修装甲车可以看到以被选单位为核心有两个白色虚线同心圆环，内圈那个环是自动治疗或维修范围，外圈那个环是被选单位的火力攻击范围。医疗兵和维修装甲车在治疗或维修时仍然可以开火攻击敌人，医疗兵搭建急救帐篷后治疗效率更高，而且能治疗受伤的战车乘员。工兵搭建维修帐篷可起到与维修装甲车相同的效果。

④配合步兵集群移动作战的医疗兵至少要有两队，跟随坦克集群的维修装甲车也最好保证两辆，这样不仅可以保障足够的治疗量和维修量，同时也因为这两种奶妈型后勤单位都有一个致命缺陷——无法自我治疗或维修，所以必须有个伙伴相互照应。通常情况下敌方AI会自动选择维修装甲车和医疗兵为默认首要攻击目标，解决这个问题有两个办法，一是交战接火后后勤单位迅速后退或游走避开敌人持续伤害，另一办法是和主战集群分组编队，跟在战斗单位后面不要首先接触敌人。

⑤缴获敌方战车有多种途径，夺取地图上空置的坦克装甲车就不提了，狙击手只能射杀普通车辆乘员，如装甲车、喀秋莎、榴弹炮等，注意狙击手开

战术地图中清晰标出局势和任务列表

通关后会根据表现给予评价和特殊涂装奖励

没有人可以看不起喷火兵！

各种超级战车竞相登场

远程大炮轰击留下的巨型弹坑

枪后会被敌人发现并追击，如果要夺装甲车或喀秋莎最好同时派出3队以上狙击手，一击搞定。对付有钢板严密保护的坦克必须用喷火兵围攻，迅速烧死乘员得到完美空车一部。还有一个省心的办法是直接占领敌兵工厂即可生产敌方专有的战车。

⑥步兵后期作用不大，但这并不代表他们不强。各类步兵特技都隐含着玄妙的战术价值，例如狙击手的电子干扰帐篷可压制敌方空袭，机枪兵挖掘的秘道可以跨越任何障碍相互连通，任何种类的步兵能够藉此获得超乎想象的机动性，拥有数量优势的喷火兵要抢敌人坦克简直就是小菜一碟，最要命的是他们还有隐身埋伏特技！如果玩家能把秘道、喷火兵和埋伏等关键字在脑海里凑到一起联想一下，一定可以创造出步兵制霸天下的新战术。

⑦苏军坦克实用价值相对较高，如中型的T54坦克升级集束火箭弹后瞬间爆发力惊人，416型坦克升级后可拥有两栖渡河能力，配合两栖装甲车几乎就是水域地形的黄金组合，千万不要忘记装甲车除乘员外还可搭载一队步兵。重型的IS-10升级后可扩大视野范围，在后期的大块头群殴对射中这个优势完全能定生死。

⑧空军增援特技不是一次性消费品，包括侦察在内的各种空军增援特技冷却结束后只要还有足够声望点就可重复使用，但如果AI控制的空军飞机在投掷炸弹或侦察时被敌防空火力击落则特技图标消失，玩家需在进入下一关前的

空军投掷汽油弹的后果

部队管理界面中重新购买才能再次获得。在某些关卡中，占领雷达站之类的特定建筑也可自动获得空军增援特技，如果该建筑被敌人夺走，相关特技会自动消失。

⑨在特定情况下空军增援特技可以起到重要作用，例如装甲集群混战时投掷航空炸弹摧毁敌方维修装甲车能一举瓦解对方后勤保障，己方控制点遭到敌单辆战车游击偷袭时也可以一发解围。两种轰炸特技里航空炸弹主打点目标，由于弹着点一经指定无法更改，所以不适合对付那些移动中的目标，如果非得对移动中的目标实施攻击也要估算好提前量；燃烧汽油弹专克群体目标，直接杀伤力不高，但敌人只要停留在火海里就会受到持续伤害，汽油弹适合对付敌方步兵群或遭受重创的装甲集群，最理想的攻击地段是易产生拥堵的大桥或山谷。无论航空炸弹还是燃烧汽油弹都要格外小心敌方的防空火力，如果附近敌防空火力点过多最好别冒险，以免战机被击落失去特技。

⑩通常情况下英雄单位阵亡意味着直接失败。

战役攻略

第一幕

01关 溃散（Stampede）

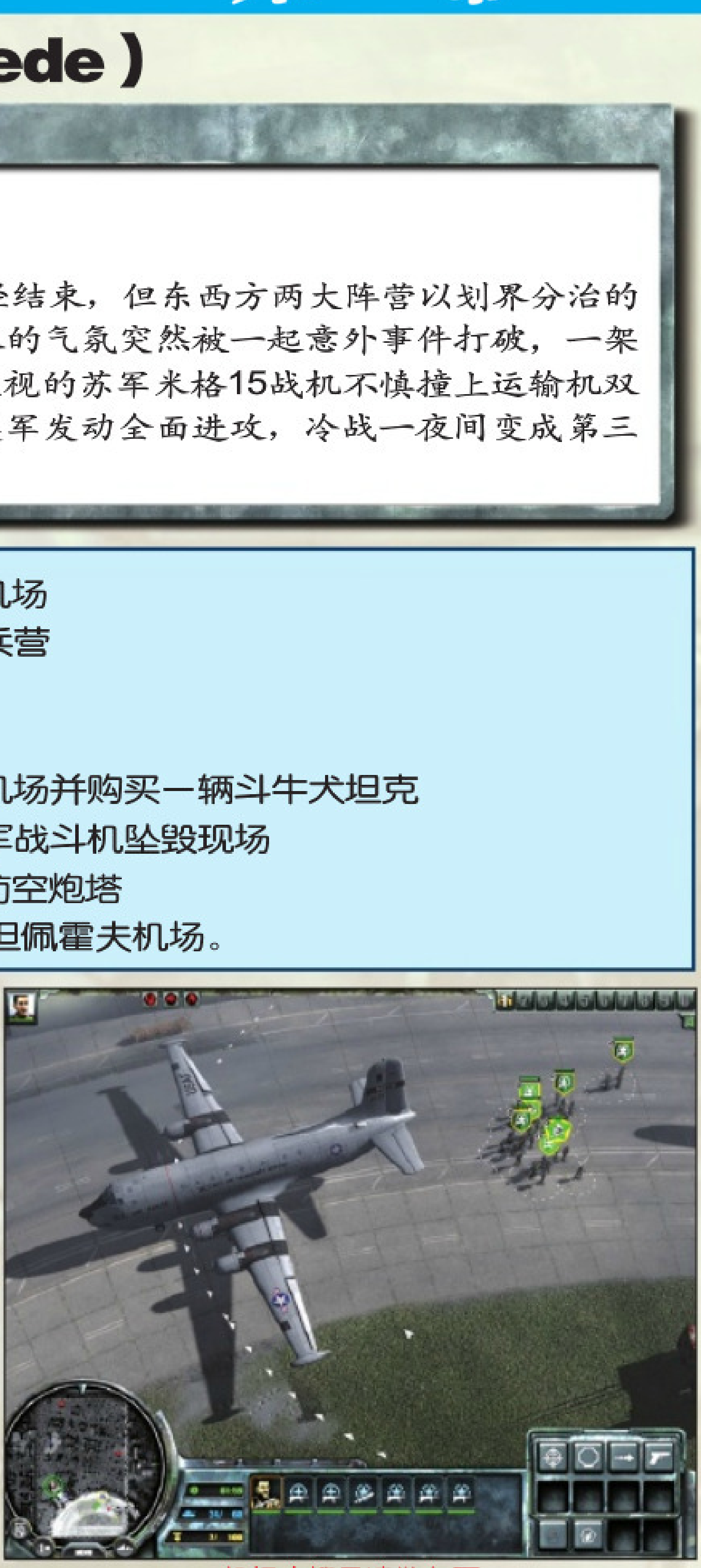
CAMPAIGN

背景介绍

1949年，第二次世界大战已经结束，但东西方两大阵营以划界分治的柏林城为舞台相互对峙，剑拔弩张的气氛突然被一起意外事件打破，一架美军运输机发生引擎故障，前来监视的苏军米格15战机不慎撞上运输机双双坠毁。苏军闻讯立刻向西柏林美军发动全面进攻，冷战一夜间变成第三次世界大战。

主线任务： 夺回并守住坦佩霍夫机场
占领地图西北方的步兵营
柯克兰不得阵亡
分支任务： 收拢机场内己方溃兵
夺取地图东部的直升机场并购买一辆斗牛犬坦克
调查地图东北角的苏军战斗机坠毁现场
隐藏任务： 摧毁地图西侧的苏军防空炮塔
1949年4月8日，柏林坦佩霍夫机场。

撞机事件后苏军以凌厉攻势席卷整个柏林城，坦佩霍夫机场面临失陷。美军中尉道格拉斯·柯克兰带领的小股机动部队奉命赶到机场增援，开始包括柯克兰的火箭小队在内只有4队人马，先收拢机场内三股己方溃兵，当靠近他们时会有苏军直升机空降步兵，好在数量不多，集中火力轻松歼灭。收拢总共9队人马后去西北方机场入口，协助友军消灭入口区附近敌人夺回机场控制权。沿着左侧向上被一条东西走向


机场中搜寻溃散友军

塔吊上发现敌狙击手

的堑壕挡住去路，旁边友军M59装甲车击落苏军直升机后乘员下车加入己方队伍。挥兵向东一路横扫，遭遇敌重炮轰击时不要惊慌失措，有3队医疗兵在死不了人。途中建筑塔吊上藏有狙击手，摧毁塔吊后要及时避开坍塌的吊臂，路上如果发现弃置的苏军BTR-40装甲车可派步兵开动起来增强火力。沿着堑壕南侧向右一直推进到地图东面的直升机场，占领那里后用积攒的声望点数购买一辆斗牛犬轻型坦克。从机场向上能进入地图北部，先去东北角调查苏军米格15战斗机坠毁现场，然后折回堑壕北岸向西且战且进，抵达地图最左端时可找到一座苏军防空炮塔，摧毁它完成隐藏任务并获得空中侦察特技。最后向上方的兵营发起总攻，升旗占领后苏军会机降一辆T70坦克反击，摧毁坦克胜利过关。

02关 反攻（Counterpush）

CAMPAIGN

背景介绍

战争爆发后苏军一路势如破竹，易北河两岸岌岌可危，美军为夺回战场主动权筹划偷袭对方补给线。柏林郊外的赫摩斯多夫火车站是苏军补给线上的关键点，如果拿下它可以阻挡苏军前进的步伐，北约联军也能赢得重新集结所需的宝贵时间。

先修复两辆友军坦克

主线任务：夺取M59装甲车
升级装甲车后修复瘫-痪的两辆坦克
升级装甲车后获得两栖渡河技能
从河滩偷渡并奇袭桥头控制点
攻占赫摩斯多夫火车站
柯克兰不得阵亡
分支任务：摧毁地图东北方的两座防空炮塔并占领控制点
夺取地图西侧的直升机场
利用装甲火车冲破车站前的路障
隐藏任务：找到通向车站的秘密路径，注意不能先接近铁路桥
1949年4月9日，德国柏林郊外赫摩斯多夫镇。

进攻车站大院

开始友军向镇子外围发动进攻后被升起的吊桥挡住去路，集中全体部队进攻左下方院子，消灭守军后夺得控制点，让两队步兵登上两辆M59装甲车，返回桥头的同时升级修复技能，修好两辆瘫痪坦克后收为己用。接着再升级M59的两栖渡河技能，每辆装甲车除驾驶小队外还可搭乘一队步兵，两辆车从左边河滩偷渡，把所有步兵运过去后一举拿下北岸桥头控制点，吊桥会自动放下让己方坦克过来。接着向东北推进，摧毁那里的两座苏军防空炮塔并夺取控制点，完成此分支任务后可获得消耗声望点的空军导弹支援技能。此时友军也会赶来并向地图西侧敌人发起进攻，别管他们，沿着地图北段向左移动到另一处河滩边，派一辆M59过河即可完成侦察通向车站的秘密路径任务。然后集中部队向西继续推进，攻占机场后扫清桥头前的哨塔和敌步兵迫击炮，派一队步兵登上地图西侧的装甲火车，它会自行冲过铁路桥突破路障，大队人马紧随其后攻入西北角车站，守军仅有几辆轻型坦克和若干步兵。此前还可派一辆M59搭载一队步兵通过河滩秘密路径潜入车站东面的高地，那里有两门无主的203毫米B4榴弹炮，利用它们为主力部队进攻提供火力支援可以让战斗变得更简单。

03关 坚决突破（Unto the Breach）

CAMPAIGN

背景介绍

虽然在柏林遭遇挫折，但攻入西德地区的苏军装甲部队仍将北约联军打得大败，设立于斯潘达堡的苏军野战指挥部是所有进攻部队的中枢神经，柯克兰带领的部队将在英军伞兵配合下对这座中世纪古堡发动突袭。

隐藏任务需要夺取的榴弹炮

主线任务：占领斯潘达堡
柯克兰不得阵亡
分支任务：攻占地图西北角的雷达站
攻占地图西南角的直升机场
隐藏任务：夺取古堡东北角滩头的B4榴弹炮，注意不能让友军抢先拿了
1949年4月16日，德国柏林附近的斯潘达堡。

本关部队编制最好有两辆M59装甲车和两队医疗兵，开始由西岸北面路口登场后先攻左下方雷达站，拿下后可获得侦察机支援，稍作休整停留以便迎击敌军反扑。接着向南再取直升机场，攻占后同样要小心敌人的多次反扑。转战西岸中部地区，在废弃仓库附近可找到一辆空置的T54中型坦克，周围有不少敌人可收割声望，注意不要轻易接近通向东岸的桥头。清理右侧护城河河滩，利用侦察机和空军导弹逐个敲掉对面滩头上的敌装甲车与哨塔，然后以M59分批运步兵渡河登陆对面长岛，从登陆点向下移动一段路，消灭一队敌步兵后钻入一座小屋即可从古堡内城西北角出来，贴着北面向内城东北角移动，抢夺河滩上那门空置的B4榴弹炮完成隐藏任务。西岸留下的坦克部队负责摧毁大桥左侧的两座防

死守城堡大院

空塔，这两座防空塔未摧毁前不要在附近地区施放空军支援特技，否则会被击落。塔毁后友军轰炸机群赶来对东岸敌军狂轰乱炸，趁势挺进东岸拿下仓库附近的控制点。在进入古堡的南门大桥前发现有地雷，后方直升机很快送来一队工兵，先派一辆坦克将桥头敌军诱出轰杀，然后工兵才能上前安全排雷完成分支任务。此时坦克部队可径直从右边河滩一口气冲到古堡右下角高地上，摧毁那里的榴弹炮和反坦克炮塔，最后在北面步兵配合下占领斯潘达堡，注意内城左下角同样也有敌榴弹炮和反坦克炮塔。己方旗帜升起后开始6分钟防守倒计时，此期间内苏军将发动3次大规模反扑，渡河强攻、中央机降、四面合击等招术无所不用，尤其要当心敌炮火的覆盖射击，看到标示弹着点的红烟马上疏散部队减少伤亡，医疗兵和M59装甲车都是重点保护对象，如感觉反装甲火力不足还可从古堡指挥中心招募空降火箭兵，反正无论如何不得远离内城旗帜，倒计时结束后胜利过关。

04关 生死关头（The Great Divide）

CAMPAIGN

背景介绍

苏军仰仗强大装甲集群连战告捷，被击败的北约军残部需借道布里斯兰镇撤退，柯克兰奉命不惜一切代价挡住敌军确保撤离路线畅通。

主线任务： 坚守北约前哨阵地3分钟直至增援抵达
攻克位于地图东侧的苏军基地
夺取公路线上3处控制点
公路上的3处控制点不得全部丢失
保证至少30辆卡车安全通过
柯克兰不得阵亡
分支任务： 卡车损失不得超过20辆
隐藏任务： 卡车无一损失
开局防御战结束后尽快拿下东侧苏军基地
1949年5月4日，德国布里斯兰。

地图西北角可找到遗弃的空坦克

全力保护车队不被敌人攻击

开始登场于地图左下角美军基地，一场3分钟的防御战毫无难度可言，攒足声望点尽快升级M59装甲车防空技能，倒计时结束后更多坦克和装甲车增援赶到。接下来的主线任务是攻占公路上3处控制点，一旦拿下全部3点己方运输卡车就会源源不断由南向北驶来，要完成一辆卡车不毁的隐藏任务需要先做足准备，另一个隐藏任务也要求玩家不能先夺取全部控制点。防御战结束后迅速拿下基地右侧的南端控制点，接着马不停蹄过桥直扑东岸苏军基地，沿途遇敌切不可恋战，更不要试图占领中部控制点，攻占基地控制点后即可完成隐藏任务，以后敌人将不会再从地图东侧出兵袭击公路。地图左上方的战场废墟有两辆瘫痪的M48巴顿式中型坦克，修复后让步兵登上坦克增强实力。准备完毕后占领3处控制点激活友军卡车事件，集中所有部队全力防守最北端控制点，敌人主要从西面和北面攻来，偶尔还会用直升机机降步兵，以玩家手上的兵力对付他们简直易如反掌。卡车队全部通过后，北约空军轰炸大桥阻断追兵，柯克兰等人安全撤退。

05关 信守诺言（Promises to Keep）

CAMPAIGN

背景介绍

柏林被苏军围困整整20个月，升为上尉的柯克兰已在战火中成长为一名拥有丰富巷战经验的反坦克专家，但在撤离途中他不幸被苏军巡逻队捕获，柯克兰的老友格罗贝带领一队德国志愿军准备去营救这位英雄。

主线任务： 摧毁敌人的防空炮群
救出被俘的柯克兰
格罗贝不得阵亡
分支任务： 伏击苏军指挥官
摧毁地图左下角的油罐场
隐藏任务： 缴获两辆空置坦克
找到失踪的喷火兵小队
1952年10月25日，德国柏林。

本关开始前没有部队管理界面，格罗贝带领的部队全是步兵，由基地出发向左侧推进。消灭伏击地点的敌人后让两队火箭兵分占两座标志建筑，准备完毕后苏军指挥官乘坐的吉普车从地图左上角出现，行进到伏击点时遭两发火箭弹轰击摧毁可完成分支任务。继续前进到地图左上角，找到并登上一辆空置的T54中型坦克，格罗贝自己身兼火箭兵和工兵两种职业，让他自建一座维修帐篷就能修复坦克和补充弹药。有坦克后实力大增，向下捣毁4座防空炮，避开西南角的油罐场迂回到地图中央有地铁隧道入口那里，获得一队迫击炮兵，还能缴获一辆BTR-40装甲车。此时天降大雨，尽快派部队前往隧道入口北面废楼群中，雨水会浇灭大火，在楼群角落里可找到一队喷火兵完成第一个隐藏任务，注意如果拖得太久雨停后则此任务无法完成。派两队火箭兵从隧道入口进

在这里伏击苏军指挥官的吉普车

穿过隧道偷袭敌油罐场

去，他们会从地图西南角的油罐场墙外出现，瞄准油罐顶端开火，多射几次引发全场大爆炸完成分支任务。这场爆炸过后油罐场里会随机出现空置的一辆T70或416型坦克，派步兵去缴获，加上前面得到的T54坦克，缴获两辆坦克后即可完成第二个隐藏任务。集结部队向地图右下角的囚禁点进发，途中如有敌直升机投掷炮火指定烟雾标，可让狙击手立刻建屏蔽帐篷打断对方重炮轰击。敌人的喷火炮塔非常厉害，建议让升级了视野距离的BTR-40装甲车前驱侦察，发现目标后由火力强悍的T54靠近以射程优势将其摧毁。攻入囚禁点大院棚屋中，消灭周围敌人后派一队步兵进入关押柯克兰的囚室，柯克兰会自行逃离。

第二幕

06关 最后防线（End of the Line）

CAMPAIGN

背景介绍

柯克兰上尉来到法国战区却发现这里的局势同样很不乐观，他与小股英美联军部队被苏军装甲师堵在马奇诺防线的要塞废墟中动弹不得，柯克兰必须组建防御体系挡住敌人进攻，他唯一的希望是北约空军能及时赶到。

主线任务：坚守阵地直到空军增援抵达
夺取地图东北角的苏军指挥部
柯克兰不得阵亡
格罗贝不得阵亡
分支任务：赶在苏军发动正式进攻前建好防御体系
派一队工兵修复受损的远程大炮控制器
隐藏任务：缴获位于地图东侧的一辆空置ARL-44中型坦克
占领地图上所有控制点
1952年11月4日，法国梅斯北部

依托山口阻击敌人

开局有6分30秒倒计时，抓紧这段时间修建防御体系，具体说就是让工兵在指定位置埋设地雷。兵分两路推进到东西两处谷口，以坦克搭配维修装甲车为防御火力骨干，如只有一辆装甲车可让柯克兰或格罗贝自建维修帐篷充当后勤。两处谷口还各需一队工兵和任意一队步兵，工兵埋雷，步兵设为禁止开火状态藏入谷口的巨型碉堡中充当前敌望哨。如果声望点充足，开战前还可考虑购置医疗兵和狙击手，前者能为受伤步兵就地治疗，后者的屏蔽帐篷可防敌机轰炸。东侧谷口的步兵可迅速出山谷，在上方不远处，贴近东侧地图边缘能找到一辆ARL-44中型坦克，这是个隐藏任务，把它开回来增强防御火力。布雷完毕后开始15分钟防御倒计时，苏军机械化部队将轮番向两个谷口发起进攻，支撑到剩8分钟时己方地面增援部队登场，坦克、装甲车、工兵若干外加一辆M53重型自行火炮。倒计时完全结束后玩家获得燃烧汽油弹技能，这个轰炸技能威力虽大但需耗费150点声望。现在开始反攻，先从左侧谷口派出装甲

修复中部大炮控制器

部队，携一队工兵夺取地图中部的控制点，让工兵修好大炮控制器，此后点击控制点建筑能发射照明侦察、烟雾掩护、高爆杀伤三种重型炮弹。拿下西北角雷达站，最后攻占东北角苏军指挥部赢得胜利。本关使用空军技能前最好先清除敌军两门防空高炮，一门在西侧谷口左翼的坡地上，一门在东谷口左面外侧山坳中。

07关 风暴前沿（Storm Front）

CAMPAIGN

背景介绍

欧洲中西部地区大多已落入苏军手中，北约部队收缩后沿着法德边境构筑了一条新马奇诺防线，为完成这条防线他们需要夺回荷兰。柯克兰将在险象丛生的伯兹水坝附近执行两栖作战任务，如果能成功夹击苏军必然可以迫使他们撤退。

维修装甲车要保证大坝指定地点损毁度不超过100%

主线任务： 修复西岸大桥
修复水坝两处受损点
攻占苏军指挥部
柯克兰不得阵亡
水坝任一受损点损毁度不得超过100%
分支任务： 装甲车无一损失
隐藏任务： 摧毁敌人的炮艇
两路出击分割东岸守军
1952年11月15日，荷兰伯兹水坝。

在这里投放空降部队完成隐藏任务

开局从地图西南角登场，向上推进目睹西岸大桥被炸断，对岸有敌人哨塔和重型榴弹炮，找个工兵建座维修帐篷再点扳手按键开始修理大桥，桥面恢复正常后让坦克冲过去摧毁榴弹炮和哨塔。地图北面水库上游有艘敌炮艇在反复轰击大坝两处薄弱点，派坦克群爬上坝顶轰它太慢，最快的方法是拿下左上角雷达站，使用雷达站的空降兵技能在水库上游小岛上空降一队步兵，占领岛上灯塔后己方空军会立刻赶来炸沉炮艇，这是隐藏任务之一。坦克集群同时向东面快速推进，尽快挡住从南面摸近水坝搞破坏的敌军，一面清理北部地区残敌，一面往下打到东岸大桥，装甲部队突击过桥占据南端后暂时按兵不动，此时再派装甲车修复大坝两处破损点，届时坝下友军将全部归玩家指挥。雷达站下方和地图东北角各有一辆空置坦克，派步兵来缴获后组建第二支部队。这支部队要配有工兵，从西岸浅滩渡河佯攻东岸，工兵的作用是探测东岸滩头的大量地雷，同时可随时自建维修帐篷为战车提供后勤服务，注意不要摧毁滩头的一辆敌侦察车，它会逃回基地报警，很快驻守工厂的敌装甲部队主力闻讯蜂拥而来，第二梯队且战且退，配合空军火力支援特技尽可能拖住敌人，此时埋伏在东岸大桥南端的装甲部队可迅速出击直扑守备空虚的工厂，这样做是为了完成第二个隐藏任务，必须成功诱出敌人主力才能达成完美胜利。

08关 白星突现（White Star Rising）

CAMPAIGN

背景介绍

北约指挥部拟定了向驻守德国边境的苏军发起全面进攻的白星行动，柯克兰所部被调到奥兰治集团军担任西北战区反攻先头部队，格罗贝中校的装甲部队会在莱茵河对岸配合作战。

主线任务： 占领地图东侧跨河大桥的南北两端
柯克兰与格罗贝不得阵亡
分支任务： 摧毁苏军所有远程重炮
消灭地图上的所有敌人
隐藏任务： 攻占河道中部小岛上的雷达站
1952年12月2日，荷兰奈梅亨。

柯克兰的部队先从北岸西侧登场，首要目标是攻占地图东侧北端桥头堡，拿下前方维修站后遭到河对面苏军榴弹炮轰击，此时格罗贝率一辆虎式坦克和一辆M26中型坦克和两队步兵出现在南岸，德军任务是摧毁南岸沿线榴弹炮阵地并同步推进到地图东侧夺取南端桥头堡。北岸军坦克不少，M103这样的重量级明星也出场了，如配备有两辆维修装甲车只管一路横冲直撞，到中部渡浅滩上河道中小

两岸部队双头并进

岛占领雷达站完成隐藏任务，注意浅滩上有地雷。南岸部队人数较少，先拿下附近工厂后要立刻搜剿躲在磨房旁的敌狙击手，工厂旁有一辆空置的T62中型坦克，以格罗贝的维修帐篷作保障稳步推进，力争消灭沿途所有敌人。北岸军夺取雷达站后可扫描全地图找到躲藏之敌，南岸部队先夺桥头堡并清光敌人，休整完毕后北岸军进攻地图角落的燃油库将北桥守敌吸引过去尽数歼灭，之后南岸军过桥夺取北岸桥头堡结束战斗。

09关 红色怒潮（Crimson Tide）

CAMPAIGN

背景介绍

苏军的远东盟友突然出兵莱茵河，他们以兵力优势冲退奥兰治集团军前锋，柯克兰与格罗贝不得不迅速构筑防线，竭力为陷入混乱的己方部队争取时间。

主线任务：抢在敌人之前积满3000点声望值
柯克兰不得阵亡
分支任务：声望点数比敌方至少多1500点
护送卡车队抵达北面，至少保住1辆卡车
隐藏任务：占领地图上5处声望旗帜控制点
1952年12月11日，荷兰奈梅亨。

寸土必争的地盘战

车站购买装备到货速度很快

本关主要任务是资源收集，战斗难度不大，难点在于分支和隐藏任务，因为友军收入的声望点也加入玩家成绩，3000点一到就自动胜利，如果敌方部队全灭并失去所有控制点也会自动胜利，玩家动作太快根本来不及完成分支任务，动作太慢让敌人先积满3000点声望就意味着失败。整场战斗中，北约空军会在地图上的随机位置持续空投补给箱，玩家如果能及时赶到标有惊叹号的地点取得补给箱就能获50点声望。地图左下部的车站非常重要，占领它后购买部队可以瞬间到货，但运货火车来时小朋友千万别挡在铁轨上，否则就是粉身碎骨的下场。己方声望1500点时会接到护送友军卡车队的分支任务，包含一辆M48坦克和5辆卡车的车队从地图东面路口出现，一直驶到地图西侧路口消失，玩家要保证至少一辆卡车安全抵达终点，每辆顺利离开的卡车可为玩家带来50点声望。战斗结束后莫斯科传来一个惊人消息，斯大林因病退出中央委员会，主管内务部的特务头子贝利亚成为克里姆林宫新主人。

10关 查拉斯图拉如是说（Thus Spoke Zarathustra）

CAMPAIGN

背景介绍

苏军设在芬兰的研究所正秘密研制核武器，有情报表明他们可能找到了1945年从德国驶往日本的一艘精炼铀运载货船，刚晋升为少校的柯克兰被调往北约特别行动队执行一项与之相关的秘密侦察任务。

主线任务：想办法修复瘫痪的苏制IS-10重型坦克
在地堡内4处地点埋设炸药
坚守地堡入口直到己方直升机出现
坚守西南海岸直至北约潜艇出现
柯克兰与比林斯不得阵亡
分支任务：找到至少3队失散步兵
找到失踪的医疗小队
使用海岸边的88炮台增强对空防御
隐藏任务：找到冰山下的秘密洞窟
找到所有失散步兵
1952年12月26日，芬兰曼塞拉。

分支任务要找的医疗兵小队在此

本关建议购买一队医疗兵，开始在地图西北角出现，注意出发点右上方冰壁有个洞窟，进去来到地图东北角高地完成第一个隐藏任务。消灭高地上的敌人后靠近右侧营帐发现失散步兵，如果这里也有一队医疗兵，加上开局带来的那一队，两队医疗兵足以提供更稳定的治疗保障。返回出发点在右下方谷口找到一辆瘫痪的苏制IS-10重型坦克，光靠维修帐篷修不了它，必须要往右边走，去缴获一辆乌拉尔375运输卡车开到坦克附近才能修理。往右走一路有不少敌人，后方也会冒出敌人，一定要稳扎稳打缓慢推进，尽最大可能降低伤亡，最好将两队医疗兵战斗AI设为原地不动，以免他们被敌人攻击。夺得卡车后返回出发点，让柯克兰自建维修帐篷修复坦克，派队步兵登上坦克，从左下角山口离开。谷口左侧还有失散步兵，右侧沿途有多股敌人，注意有铁丝网的一处山坳中也有失散步兵，玩家需派部队靠很近才能发现。最后来到一座通向地图南部

利用岸边防空炮阻止苏军空降作战

的冰桥前，过桥之前应该可以做完两个隐藏任务。过桥杀到巨型地堡前夺取控制点，分支任务中要找的医疗小队在地图右下角上坡大道的南面山坳中，有很多小树那里。如果前面损失不大的话，此时玩家手下拥有的步兵应该超过16队，涌入地堡消灭4个房间内的守敌，让步兵靠近指定地点即可自动埋设炸药。接下来要坚守地堡入口的控制点，敌人将从东南坡道和冰桥方向发起五波进攻，用坦克配合维修帐篷充当肉盾，后面大队步兵加上3队医疗兵也不是吃素的。好容易盼来了己方撤离的直升机，不料却被敌人火力击落，赶紧集结部队快速穿过地堡撤往西南海岸，否则30秒后地堡会爆炸并燃起熊熊大火。抵达新的指定撤离点后开始3分钟倒计时，苏军直升机群不断投放坦克和步兵，立刻让步兵占据西南沿岸所有88炮台狂轰直升机，冰桥下的山谷里还有辆空置的T70坦克，支撑到倒计时结束后，一艘北约潜艇破冰而出。柯克兰为掩护战友撤退未能登上潜艇离开，他被一艘苏军巡逻艇俘获后却有意想不到的经历。巡逻艇长扎伊采夫自称代表苏军内部的保守派势力，他们不希望看到全球陷入毁灭性核战争，因此宁愿与北约私下合作解决以贝利亚为首的战争狂人，柯克兰将作为信使被偷偷释放。

11关 耳聋眼瞎（Turning a Blind Eye）

CAMPAIGN

背景介绍

北约准备在德国北海沿岸发起以工会行动为名的新攻势，为保证主力部队顺利登陆，柯克兰少校率小股精锐潜入黑尔戈兰地区破坏苏军雷达通讯设施。

主线任务：夺取岛屿北端的灯塔作为己方指挥部
灯塔绝对不能失守
攻占岛屿南端的苏军指挥部
柯克兰与格罗贝不得阵亡
分支任务：切断灯塔与苏军指挥部的联系
占领右上角的直升机场
隐藏任务：派步兵占领地图右上角小岛的控制中心获得美军驱逐舰火力支援
在地图最右下角的废墟中找到3辆空置苏制坦克
1953年3月17日，德国黑尔戈兰。

格罗贝乘水上飞机而来

发现空置的3辆苏制坦克

本关开始只能步兵出场，建议带上至少两队医疗兵。开局出现在岛屿西侧中部，先要拿下最北端的灯塔，建议向东北方向推进，中部废墟中可找到一辆空置的T62坦克，以柯克兰的维修帐篷配合它能轻松拿下东岸直升机场。占领直升机场后稍等片刻，格罗贝乘水上飞机登场，同时直升机机降一辆虎式坦克，集中兵力横扫岛屿北部所有敌据点，最后拿下灯塔，己方直升机会持续不断送来总共8辆M103重型坦克。购买一辆M59装甲车，升级两栖技能后从直升机场旁的海滩开到地图东北角的小岛，装甲车成员离车进入岛上建筑科联系到美军驱逐舰并获得炮火增援，这是第一个隐藏任务。留下足够兵力守卫灯塔，其余坦克升级技能后向南部推进，打到苏军指挥部前时派人去右边码头废墟看看可找到3辆空置的苏制坦克，这是第二个隐藏任务。最后总攻苏军指挥部时要注意角落里隐藏的敌狙击手，没有清光他们将无法占领控制点。

12关 工会行动（Operation Guildsman）

CAMPAIGN

背景介绍

工会行动的核心内容是登陆汉堡港，如果这个行动获得成功突进西欧地区的苏军将面临被包抄的危险，北约部队也能藉此重新踏上德国的土地。

发现空置的B4榴弹炮

主线任务： 攻占地图左下角的苏军指挥部
比林斯不得阵亡
分支任务： 找到通向东岸的秘道
摧毁东岸敌人的两门榴弹炮
夺取码头控制点获得增援
占领南部铁路桥控制塔开启通向西南码头的桥道
隐藏任务： 缴获一门空置的苏制B4榴弹炮
1953年4月6日，德国汉堡

准备渡海发动两栖登陆战

本关开始仍只能以步兵出场，建议购买两队医疗兵，跟随英军特种部队精锐比林斯出现在地图左上角码头区，消灭3队巡逻兵拿下控制点，然后向右上运动，击溃更多敌步兵后，对方溃兵逃入一座大楼，原来这里居然有通向东岸的秘道。穿过秘道来到东岸，先夺取附近控制点，横向推进到地图东侧可找到一门空置的B4榴弹炮完成隐藏任务，向下冲锋扑到敌人两门榴弹炮旁贴身搏斗将其摧毁。在附近可以找到一辆空置的416型坦克，以它为前锋夺取左下方的码头控制点，用声望点购买维修装甲车，清除附近残敌时还能找到另一辆416坦克，在码头控制点西南方的岸边停有一艘敌炮艇，让两辆坦克靠近将其摧毁。再买一辆维修装甲车和一辆轻型坦克后向东南角发起进攻，过桥时注意左边水面上也有一艘敌炮艇。拿下东南角直升机场，派拥有两栖技能的416坦克和装甲车从水边斜坡下去，渡海绕到西南码头上方登陆，不要恋战径直冲过敌营一口气奔到铁道大桥西侧，让搭乘装甲车的步兵下车进入铁道桥控制塔，隔断东西两岸的铁道旋转桥随即连通，东岸装甲部队顺利抵达西岸，之后夺取码头控制点和苏军指挥部仅仅是个时间问题。

第三幕

13关 旅行车队（Caravans）

CAMPAIGN

背景介绍

汉堡港的败局让贝利亚恼羞成怒，种种迹象表明他准备使用新研制的原子弹，苏军内部保守势力派出一支武装小分队前往哈萨克斯坦的核弹工厂执行破坏任务。

主线任务： 在研究所实验室与扎伊采夫上校会面
倒计时结束前抵达车站与扎伊采夫相会
贝亚科夫不得阵亡
分支任务： 夺取巨型大炮
隐藏任务： 缴获工厂内的重型坦克
1953年5月20日，苏联哈萨克斯坦列宁斯克。

军士长贝亚科夫带领的一支机械化部队从地图左下角出现，坦克与装甲车沿着山谷向北推进，步兵占领附近维修厂后从右上角的秘洞穿山来到地图中部夺取附近的巨型大炮控制点。两军会师后涌入东北角工厂，到厂房控制台前指定位置后开始20分钟倒计时，玩家需要在倒计时结束前抵达右下角的车站与扎伊采夫会合。抢先拿下工厂区右上角的兵工厂，购买更多坦克和装甲车准备迎击从背后杀来的敌坦克群，派步兵在地图东北边缘处可找到空置的重型坦克完成隐藏任务。主力部队趁击退身后之敌的空隙向南稳步推进，进入车站大厅后消灭所有守敌，抵达指定集结点见到扎伊采夫上校取得最终胜利。

主力部队杀入工厂

14关 袭击作战（Invasive Procedures）

CAMPAIGN

背景介绍

扎伊采夫未能截住运送原子弹的火车，他带着部队追到十月城准备突袭机场，只有这样才能阻止原子弹装上军用运输机。

起始点北面有秘密地洞

主线任务： 占领兵营并寻找原子弹下落
缴获至少4辆空置坦克
将扎伊采夫护送到地图右上角的飞机跑道尽头
扎伊采夫不得阵亡
分支任务： 夺取地图左上角的通信站
发现废弃的维修地洞
隐藏任务： 缴获8辆空置坦克
1953年5月22日，苏联哈萨克斯坦十月城。

准备渡海发动两栖登陆战

扎伊采夫上校带领包括自己在内的12队步兵出现在地图西南角，径直向上找到一个维修地洞完成隐藏任务，穿洞过去来到厂区北面，回头上坡消灭附近敌军，这里有很多空置的416型坦克，但目前的人口上限只允许缴获一辆。向东推进攻占兵营，注意守军有一辆喀秋莎火箭炮车，沿途还有不少隐藏的敌狙击手。占领兵营后人口上限终于允许控制更多坦克，但此时厂区内又有更多敌人出现，耐心清场后取得全部8辆空坦克完成隐藏任务，注意地洞入口的右上方还有一辆空置的BTR-40装甲车。集结8辆坦克在装甲车配合下贴着地图左边北上拿下通信站，迅速返回兵营击退不断来袭的敌人，狂造狙击手开始向东北机场推进。机场周边均有大量防御炮塔和IS-10重型坦克扼守，升级BTR-40装甲车的远视野技能，让狙击手群敲掉炮塔，如果惊动敌重型坦克，立刻回撤并让8辆升级了火箭发射器的416迎击，如果单挑416不是IS-10的对手，但配上火箭后群殴差不多就是秒杀效果。利用这种战术夺取机场南端的兵工厂，这里可以造ISU-152自行火炮和279型超级坦克。机场北端附近的敌人更多，逐批次诱杀后让扎伊采夫走到指定位置获得胜利。扎伊采夫潜入即将起飞的运输机后试图解除原子弹引信失败，他索性将原子弹推出机舱外空降并通知己方人员前来接收。

15关 叩响天堂之门（Knocking on Heaven's Door）

CAMPAIGN

背景介绍

扎伊采夫抵达原子弹着陆点同时，贝利亚手下的内务部队也紧跟而来，扎伊采夫需要赶在敌人大军杀到前让工程师解除核弹引信。

主线任务： 夺取并坚守地图中部的3处控制点
护送工兵小队前往核弹降落点拆除引信
保护工兵小队抵达撤离点
扎伊采夫不得阵亡
分支任务： 在地图中部3处控制点附近建造防御炮塔
隐藏任务： 缴获东北高地上空置的B4榴弹炮
1953年5月22日，苏联斯大林诺郊外。

夺取榴弹炮完成隐藏任务

扎伊采夫率领的机械化混编部队从地图左下角登场，开始要拿下并坚守中部3处控制点，左下为步兵营，右下维修站、上方是兵工厂。建议暂留一点不抢，坦克群以工兵小队的维修帐篷为后勤保障消灭敌人有生力量。占领步兵营后生产狙击手，向南拿下雷达站，接着绕到地图东侧高地上缴获空置的B4榴弹炮完成隐藏任务。3处控制点全占后，左下角出发点的一队工兵变为可接受玩家控制，玩家的任务是将工兵护送到地图左上角拆除原子弹引信，如果工兵不幸阵亡出发点会再刷新一队工兵。与此同时敌人增援部队持续不断从东北和东南路口杀来，按照提示在控制点周围修炮塔，那种带碉堡图标的步兵就能建炮塔。核弹降落点有重兵把守，先以狙击手摧毁外围防御炮塔，然后主力坦克集群上前解决敌装甲部队，选定工兵小队后以鼠标右击核弹开始3分钟倒计时拆弹过程。完成后护送工兵小队迅速回撤，向南退到雷达站附近的疏散点即可胜利过关。贝利亚的内务部队最后夺回了丢失的原子弹，但没有人发现核弹头的引信已被扎伊采夫的工兵动过手脚。

工兵开始拆除核弹引信

第四幕

16关 秋季之乱（The Spoils of Autumn）

车站上面的墓地里发现神秘苏军军官

CAMPAIGN

背景介绍

奥兰治集团军计划从托尔高镇跨越易北河突袭苏军，柯克兰少校奉命出任先头部队指挥官。如果能在东岸站稳脚跟，北约后继部队将顺利进入德国境内纵深地带。

主线任务：攻占东西两岸的两处控制点
柯克兰不得阵亡
分支任务：夺取西北角车站
隐藏任务：消灭地图西北角墓地出现的苏军军官
摧毁或缴获地图中全部4门防空炮
1953年9月2日，德国托尔高。

装甲集群所向披靡

柯克兰率领部队在地图左下角登场，本关建议多带几队狙击手。向上拿下雷达站，附近有很多地雷，可让工兵先行排雷，狙击手远程摧毁防御炮塔后，坦克集群一拥而上。小心敌人的武装直升机，装甲单位里有防空技能的都应升级出来增强对空火力。本关还有一个特点是敌人的隐形步兵也多，对付这招可用3队狙击手前驱探路，以隐形对隐形可有效减少被敌火箭炮重创的危险，占领雷达站后开启全地图扫描即可显示包括隐形步兵在内的所有敌人踪迹。攻占西北方车站时要迅速往上冲锋，在车站上面的墓园里会跑出一队苏军军官，仔细看居然是第13关的主角贝亚科夫军士长，如果让他跑进右边教堂里就会从此消失，集中火力将其击毙可完成隐藏任务。接下来的任务是攻占东西两岸的两处控制点，西岸的控制点在楼群里，两个入口设有反坦克桩只允许步兵进入，外围还有大量炮塔和坦克，清光外围守军后用狙击手缓慢推入大院消灭残余敌人。东岸的直升机场没什么难度，只要小心地雷和炮塔就能轻松拿下。

17关 艰难胜利（Victory is a B Letter Word）

夺取直升机场

CAMPAIGN

背景介绍

贝利亚宣称要让北约尝尝原子弹的滋味，格罗贝带领的德国志愿军奉命抢占汉堡至柏林的公路枢纽，以便奥兰治集团军尽快抵达柏林外围。

主线任务：夺取地图中部的直升机场
攻占东侧公路南北两端的控制点
分支任务：解除279型超级坦克的威胁
隐藏任务：成功缴获279型超级坦
1953年9月18日，德国勃兰登堡。

成功缴获了苏军279型超级坦克

本关敌人的直升机和地雷依然是最大问题，开始先拿下北面不远处的控制点，让步兵占领周围所有空置的ZU-23防空炮增强对空火力。接着以狙击手开路夺取地图西北角的控制点，然后再折回来攻占直升机场。拿下机场后出现护送补给车队的分支任务，总共30辆友军卡车会陆续从地图西南角路口出现，它们将经过直升机场驶往西北角路口离去，敌人会在沿途不断以直升机空降步兵和坦克袭击卡车，建议将部队分为三股分别把守上中下三段，如果友军卡车被摧毁数目超过10辆则任务失败。卡车任务结束后继续向东推进，先攻东北方向，小心提防喀秋莎和隐形步兵，地图东部的敌人会主动向西渗透袭扰，因此直升机场一定要有留

守部队。占领东北控制点后顺势南下攻取远程重炮控制点，最后进攻东南角的兵工厂之前应该先存个盘。缴获附近活动的那辆279型超级坦克需要高超技巧和足够运气，这个四履带怪物会沿着地图边缘往来巡逻于南北两端，摧毁它仅能完成分支任务，而隐藏任务目标是缴获这辆坦克，为此玩家必须先做两件事，第一放弃东北兵工厂避免与其发生冲突，第二占领地图南部高地上的兵营，生产至少5队喷火兵。留一队关闭自动开火功能的狙击手躲在兵工厂左侧监视超级坦克的活动规律，趁其南下时迅速让5队喷火兵冲到兵工厂右侧路面上使用特技埋伏，如果附近有普通坦克骚扰要尽快派坦克解决掉。等超级坦克进入埋伏圈后，众喷火兵一起跳出来玩烧烤，记住别围成一堆，两轮齐射就能烧死乘员，赶紧上坦克完成隐藏任务。最后再夺取东南角兵工厂，两座兵工厂同时入手即可胜利过关。

18关 爆点正午（High Noon on Ground Zero）

CAMPAIGN

背景介绍

孤注一掷的贝利亚欲在勃兰登堡投放原子弹阻挡北约兵锋，因与扎伊采夫失去联系，北约军只得与苏军各部纠缠在一起，也许这样能让贝利亚投鼠忌器。

主线任务：北约基地不得失守
攻占地图东北角的苏军指挥部
柯克兰、格罗贝、比林斯不得阵亡
分支任务：夺取西北角和东南角的苏军盟友控制点
隐藏任务：位于地图南部正中的库房控制点不曾失守
1953年10月27日，德国柏林。

开局己方基地在地图西南角，苏军指挥部在地图东北角，玩家控制柯克兰驾驶一辆M50A1超级反坦克战车，友军格罗贝驾一辆鼠式坦克镇守东北方，比林斯驾一辆A41重型坦克把守正北方，任务目标很简单——确保自家基地不失的同时攻占苏军指挥部。此役战场惨烈程度空前壮观，海量坦克群宛如发疯一样相互撕扯，敌军与友军的空中支援异常频繁，钢铁碎片与熊熊火焰不时出现于天空和地面。建议玩家全以M103重型坦克出场，配两辆M59维修装甲车外加3队狙击手、两队医疗兵，要完成分支和隐藏任务难度相当大，玩家需打通己方基地与敌指挥部相邻的任一控制点，此时所有友军部队全部归属玩家指挥，同时出现分支任务要求夺取西北角和东南角的苏军盟友控制点，如果在此之前没有丢掉位于地图南部正中的库房控制点就算完成了隐藏任务。如果只追求通关非常简单，任选一个方向快速推进抢点，建议沿着地图边缘进攻。逼近对方防线内圈后战斗更为激烈，苏军的279型超级坦克随处可见，突进到指挥部后不得恋战，直扑控制点旗帜，拿下就意味着最终胜利。贝利亚下令投掷的原子弹没有爆炸，苏军在柏林一败涂地，贝利亚很快被保守派势力以祖国叛徒的名义逮捕并秘密处决，核战危机过后和平终于降临，这场虚拟的第三次世界大战就此划上了一个句号。P

战斗异常激烈

从猪兔到鹰熊

冷战是第二次世界大战后人类面临的最大危机，以鹰和熊为图腾的两个超级大国各结阵营怒目对视，他们手中的核弹足以将整个世界毁灭多次，幸好这种结局没有变成现实，因此我们还有心情在虚拟世界里欣赏一场架空的第三次世界大战。柏林上空的一起意外空难引发苏军全面进攻，北约被赶到欧洲西部后开始反攻，以柯克兰为首的新老英雄们多次在紧要关头力挽狂澜，最后战争以苏军戏剧性的兵败柏林而收尾。如果真有第三次世界大战的话，那一定很乏味，因为核弹头的对扔毫无激情和战术可言，这样的场面做成游戏显然无法吸引玩家，因此Stormregion工作室选择了常规装甲战争这条折中路线，熟悉《代号装甲》系列的老玩家都能看出来，这款游戏还是沿袭了几部前作的传统路线——以小分队合作为主旋律的即时战术策略游戏。

与《战争之人》等二战装甲游戏相比，本作并未将过多精力用于展现战车外型和属性，游戏中的坦克和装甲车型号不算多，更没有一辆虎式扫天下的激情桥段。情报侦察、后勤保障以及资源点控制才是本作决定战斗胜负的重要因素，在这方面《代号装甲——冷战》的表现并不逊色于《英雄连》，后勤兵种的自动治疗和维修大幅减轻了玩家火线微操作的压力，兵种和技能的多元化组合保证了丰富的游戏性，可携带过关的核心军团设定使玩家的成就快感得以持续和扩大。战役模式下18关地图都做得很棒，为了达成隐藏和分支任务，为了获得最佳过关评价，玩家们乐意反复重温每一关的战斗。

在高端配置条件下这款游戏的画面细节和物理损毁效果甚至更胜《英雄连》一筹，然而它的成就注定无法超越《英雄连》，因为这款游戏有一个致命缺陷：糟糕透顶的引擎优化。从2001年的《猪兔大战》沿用至今的Gepard3D引擎历经多次改良只增加了大量新视觉特效，制作小组置广大中低端玩家的死活于不顾，无论多高配置的电脑运行本作总会不时出现莫名其妙的暂时凝固，本以为这是战斗爆炸场面需要大量即时演算所致，不料在部队管理界面下也经常出现这种灵异现象，中低端配置的电脑则表现为彻底死机或跳回桌面，任何类型的游戏玩家都不会喜欢这种意外的“惊喜”，仅此一条就足以让网络对战玩家们望而止步。这个问题还将成为一个永远的遗憾，位于匈牙利的Stormregion工作室由于财务危机已关门解散，作为已经上市发售的作品，Atari也不太可能再为它调集人手重开炉灶。所以，THQ和Relic应该为他们的《英雄连》少了一个强力竞争对手而欢呼。作为一名战术装甲游戏的爱好者，笔者只能希望《冷战》不是《代号装甲》系列的最后绝唱，但愿Atari还能找到新工作室接手这个系列的续作开发。

秘密档案2——邪教危机

Secret Files 2
PURITAS CORDIS

■辽宁 枫红一刀流

为什么要玩这款游戏

本作是2.5D画面的冒险解谜游戏，画面细致，操作简单，格调清新，容量适中。它和传统的纯解谜游戏一样，在场景中收集、组合和使用道具来推进剧情发展，没有丝毫的血腥暴力成份，也不会有性命的担忧，乃放松休闲、老少皆宜之佳品。比较有意思的是，某些关卡男女主角还可以自由切换，通过互动来摆脱困境。

精品	总评 8.2
制作	Fusionsphere Sys.
发行	Deep silver
类型	冒险解谜
语种	英文
文化包容性	7.8
上手精通	8.8
画面	8.7
音效	8.3
创新	7.5
剧情	8.3

序章：英国剑桥大学基督学院

CHRIST CHURCH COLLEGE

出场主角：帕里主教

夜幕低垂，阴云密布。阿什福德镇的玛丽街教区，马太神父在前往教堂的路上忽然听到诡异的声响，回身望去，墓地里树影婆娑，不时传来猫头鹰凄厉的叫声。刚要转身，树丛里突然射出一支麻醉针，贯入他的脖颈。

马太牧师倒在地上挣扎着，两道身影由树丛中跃起，头戴夜视镜，全副军人装束。他们走到牧师身前，说道：“马太，想活命就告诉我们羊皮卷在哪！”

夜半时分，帕里主教阅读马太神父的来信

数小时之后，一辆吉普车驶到剑桥大学的基督学院外……基督学院的图书馆里，

帕里主教正在阅读马太神父的来信。马太在小镇教堂的地窖里发现了一张神秘的羊皮卷，古老的文字晦涩难解，但他能感觉羊皮卷上似乎隐藏着危险的信息，希望帕里主教能将它翻译出来。帕里主教读完了信，给马太写了封简单的回信，打算明天请中世纪的密码专家威廉帮忙破译这张羊皮卷。

这时，警方打来了电话，马太神父已经不幸遇难！帕里感觉事有蹊跷，这时一阵轻风吹开了窗户，他走到窗边，眼前蓦地闪过两道黑影。他顿时感觉不妙，显然他们是冲着羊皮卷来的，得尽快把它藏好。

走到桌前拿起一本《符号密码学》，旁边还有张纸条，意思威廉和露西都在订阅这本书。将身上的羊皮卷夹到书里，再将书放到最左边的书架上，这样黑衣人就不容易找到了。由后门出去，一边心想得让威廉在露西之前拿到那本书才行，一边用身上的钥匙打开左边的门进入办公室。

敌人来袭，得尽快把羊皮卷藏起来

在教员办公室里，将威廉和露西的授课时间调换一下

调查墙上的白板，将威廉和露西的授课顺序调换一下（Patterson和Forrester），这样威廉就能先拿到那本书了。走出办公室，帕里被麻醉针击中摔下楼去……

第一章：德国汉堡市－北海游轮

出场主角：尼娜

尼娜在德国汉堡市的码头给父亲打电话，说自己想好好的休假，不能陪他参加纽约的联合国大会了，更不想再和那个白痴马克斯发生什么纠结。刚挂掉电话，一位老人和她撞个满怀，他急促地朝尼娜问道：“你也上这艘船吗？”，说着朝身后匆匆扫了一眼，没等尼娜作答便朝另一边狂奔，没想到一辆铲车由侧翼冲了出来，那老人登时一命呜呼。尼娜觉得事情有些诡异，不由回身多看了几眼。

上船才发现自己的行李箱拿错了

这个自以为是的光头男很是健谈

拎起行李箱登上卡莉普索号游轮，进入三号房，这里就是她暂时的小家了，尼娜在心中暗暗祝福自己，希望能愉快的度过这几天，把以前的不快和烦恼摆脱掉，彻底地忘掉那个傻瓜。将行李箱放到柜子里，才发现箱子拿错了，从标签来看，是属于一名叫威廉的游客。

从柜子里拿起溜冰鞋，在走廊和一名花衬衫光头男聊了一会儿诸如地球变暖、世界末日之类的话题，光头男说那些科学家是一群危言耸听的废物，顺带着把尼娜的父亲也给骂了。上楼梯看到有个穿西服的中年大叔神情忧郁，望着窗外发呆，便上前搭讪劝慰他，希望他能振作精神，度过愉快的假期。那人沮丧地说：“人生无常，可能在一瞬间生命消逝，那么一切的努力和规划都没有了意义。”尼娜不由想到码头的意外事故，将过程向中年大叔讲述一遍，他详细问了那老人对她说过的话，再度陷入沉思之中。尼娜不好再打扰大叔，走到服务台按铃唤来服务生，向他反映拿错行李箱的事，得知码头遇害的那个老人正是威廉，服务生答应帮她寻找丢失的行李箱。

尼娜回到卧室睡到半夜，忽然听到敲门声，下床推门到走廊，在楼梯扶手上拾到一件比基尼泳装，正是尼娜行李箱里的东西，泳装里夹着一张纸条，里面写着其它东西的藏匿地点的提示：它们来自外太空，现在降落在这里。

上楼调查右边的UFO玩具，发现下面少一只轮子，将溜冰鞋放到下面，把UFO推到一边的玻璃板上。调查服务台，发现铜铃被人弄坏了，从左边的竹篮里拿到马铃薯杏仁软糖。来到甲板往船后到酒吧，在吧台拿到冰桶，从躺椅边拿到毛毯。往左走到泳池边，往冰桶里打满水。返回卧室外的走廊，往后走，在左墙拿到一只划桨，右墙拿到一只手电筒。将身上的毛毯、冰桶和划桨组合到一起，得到清洁工具。由左门进到洗衣房，洗手盆边有只自动皂液机，在上面使用清洁工具，得到皂液。回到卧室外的走廊，调查头顶的玻璃天窗，用清洁工具将它擦干净，用手电筒照上去，看到UFO玩具下面的一行文字：到船后能找到最后的线索。

从酒吧的椅边拿到毛毯

回到洗衣房门口，在墙上看到一幅诺亚方舟的画，取下它进入洗衣房，在锅炉的蒸气上熏一下，揭下画，在背面居然发现前男友马克斯的照片，用毡尖笔写着：可怜的家伙，不久他会去看医生。尼娜气愤非常，如果发现是谁在恶搞，会立刻把他送进医院。

沿走廊到医务室门前，将身上的照片塞进门缝。在医务室里见到一个叫奥斯卡的小男孩，他说在船上无意中找到了尼娜的行李箱，便设计了这个纸条游戏环节来娱乐一下。尼娜没能从他口中套出箱子的下落，回到走廊听到自己的房间传出男子的声音：再不闭嘴，我会杀了

你！尼娜正要透过门缝朝里面瞧去，一个家伙冲了出来将她撞翻在地……

醒来时身在医务室，一个梳着马尾辫的男医生说她有轻微的脑震荡，过几小时会好一些。坐起来和医生说话，医生说有个叫凯瑟琳的女士说尼娜是自己撞到门上昏倒的，尼娜听到气愤不已，打算去找这位女士计较一番。来到餐厅，看到凯瑟琳正在和船长说话，尼娜上前和这个爱编故事的女人争吵起来，问她为何说谎，难道象孩子一样为了吸引大人的注意力？船长连忙劝解，平息了两位女士之间的战争……

第二天早晨，尼娜发现自己的手提包不见了，越发觉得那个凯瑟琳可疑，决定对她进行调查。来到楼上的服务台和服务生说话，得知他已将自己的行李箱找到并送到房间里了，不过发现威廉的那只箱子却不见了，如今尼娜的手提包又丢了，船上失踪的物件真是比百慕大三角还要多啊！

回到房间，从自己的行李箱里拿到白浴袍、棒球帽和红袜子，将身上的比基尼泳装放进去。由楼上前往餐厅，电视里谢尔顿在歇斯底里地演讲，只有拥有纯净之心才能躲避灭世的灾难，利用地球异常气候的灾难来鼓噪新人加入他的邪教。尼娜将电视关掉，在餐桌上拿到一束玫瑰花，右边桌子还有只开瓶器。

来到酒吧，看到奥斯卡和凯瑟琳也在这里，向奥斯卡询问是否看到有人进过她的卧室，再找躺椅上的凯瑟琳聊几句，结果不欢而散，尼娜打算潜进她的房间调查，注意到她穿的是一件粉红色浴袍，头顶一顶遮阳帽，戴着一副太阳

餐厅的电视里，一位教主要宣传教义：“信春哥，得永生！”

游轮全景

躺椅上的凯瑟琳正在看报纸，注意她的装束

泳池边的光头男颐指气使地让尼娜搞一些防晒膏来

镜。从木板上撕下海报，在吧台上拿到牙签和CD碟，还有前面挂着的一只小救生圈。到泳池边和光头男说话，这家伙一派颐指气使的劲头，让尼娜帮他找点防晒膏来，尼娜慨然应允，打算给这个无礼的家伙一点儿教训，从桌子上拿到那只防晒膏的空软管。

回到服务台，中年大叔说自己住在五号房间，然后神秘兮兮地约尼娜在晚上八点在餐厅共进晚餐，说有重要的事情相告。来到洗衣房外，遇到憨头憨脑的中国游客李锋，他一直站在这里等衣服，说衣服洗好后里面的电铃会响。进入洗衣房，用开瓶器取下门边的电铃，从篮子里拿到一块布，出屋找李锋谈话，让他看坏掉的电铃，累得口干舌燥才把他给劝开。

在洗衣房里将白浴袍和红袜子扔到洗衣机里洗一下，拿到粉红浴袍和红袜子，再将防晒膏的软管放到自动皂液机上灌满皂液。前往上层停机坪旁，将浴袍和袜子分别放排风扇上，很快就吹干了。前往酒吧的泳池边，把防晒膏的软管交给光头男，这家伙涂上皂液便开始晒太阳了，从桌上拿到他的太阳镜。

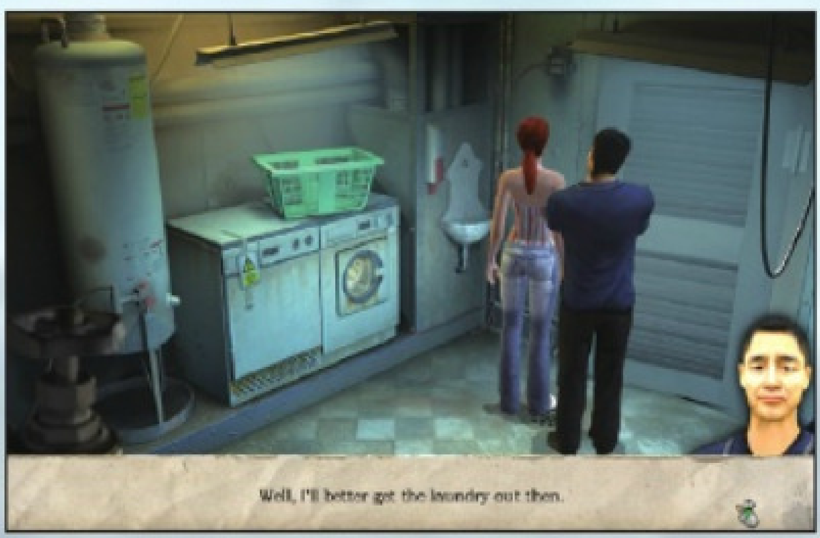
打开道具栏，将玫瑰花、救生圈和布组合在一起，得到遮阳帽。将粉色浴袍、遮阳帽和太阳镜组合在一起，得到一套伪装服饰，在吧台前穿上它，打扮成凯瑟琳的模样，向酒保要凯瑟琳房间的钥匙卡，服务生问起凯瑟琳的房间号码，尼娜一时语塞。

回到下面的服务台，将电铃和开瓶器挂在左墙的钉子上，敲响铃铛唤出里面的服务生，向他询问凯瑟琳的房间号码，这家伙很敏感地避开了这个问题，尼娜把海报给他看，很顺利地支开他，然后在柜台里使用CD，通过它的折射看到柜台里的记录，凯瑟琳住在二号房间！回到酒吧进行伪装，向酒保要来二号房的钥匙卡。

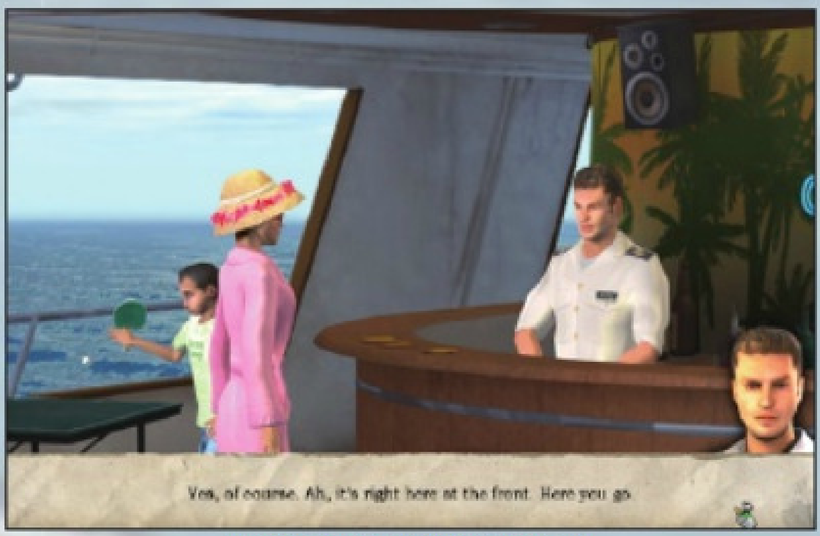
划卡进入凯瑟琳的房间，在床上拿回自己的手提包，地上拾取一本杂志。尼娜正思忖着去找凯瑟琳理论，忽听有人敲门，她连忙躲到床上，随后男子走进来打电话，似乎是在向主子汇报，他们正在船上找什么东西。尼娜只看到一双脚，没有看到那人的脸，不能确定他的身份，可能是游客也可能是船员，现在船上除了小男孩奥斯卡，其他的人都值得怀疑。

来到酒吧找凯瑟琳对质，她故作镇定的说想喝杯酒，于是向酒保要了一杯鸡尾酒血红玛丽交给她。凯瑟琳说昨晚经过尼娜房间时看到门微开着，她好奇的透过门缝往里瞧，有个有个面具男

中年大叔神秘兮兮的约尼娜晚上在餐厅约会



说服一根筋的星探离开洗衣房



伪装成凯瑟琳骗来房卡

正在翻尼娜的行李箱，这时面具男发现了她，奋力将她拖进房间，警告她不要声张，否则只有死路一条，随后面具男冲出走廊，正好将尼娜撞昏在地上，等她将尼娜送到医务室回到房间时，发现尼娜的手提包放在自己的房间，更是恐

惧万分，因此才向船长说谎。凯瑟琳说着，呼吸渐渐急促起来，最后竟脖子一仰晕了过去。

将凯瑟琳送到医务室，回房休息了三个小时，尼娜看天色已晚便打算前去赴中年大叔之约。赶到餐厅发现这里没人，这时瞧向窗外，发现船舷上有两人厮斗，其中一人正是医务室那个梳着马尾辫的医生，他不幸地被击落海水之中。尼娜连忙向船长报告，船长觉得尼娜的话匪夷所思，便前往医务室察看，看到医生正在护理床上的凯瑟琳，于是劝尼娜赶快回房里睡觉，不要再无事生非。

第二天早晨，尼娜到五号房前推不开门，于是到外面透过窗户往里瞧，赫然看到坐在床上的假医生背景，旁边还放着一个梳马尾辫的头套。跑到舰桥向船长汇报，船长不再相信她的话，尼娜只有回去找证据。

来到服务台边见到胸前挂有三部相机的中国游客李锋，原来他是个民间星探，和他聊了一会儿摄影，提出借用一下相机，他没有同意。前往餐厅在门边有只空着的像框，将杂志封面乔治鲁尼的明星照片放进去，回到服务台旁找李

在餐厅透过窗户看到马尾辫医生被人打落海中

在大厅和星探聊聊摄影

光头男说他正在参加模型比赛

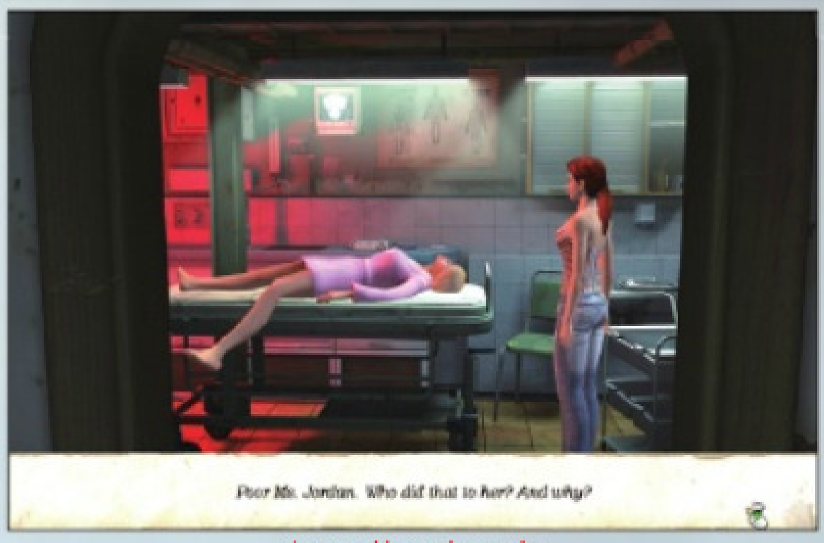
终于拍到了假医生的照片

锋谈话，说船上有名医生长相很像乔治鲁尼，带着他去看照片，他立即同意前去拍照，不过那个假医生背对着窗户，得想办法让他转身才能拍到脸。

在餐厅和光头男说话，得知他名叫弗莱明，正在搭建一组空间站发射台的模型。走到餐桌之间拾取一张锡箔纸，用它将身上的牙签和马铃薯杏仁软糖包好，再将两者组装成原子结构模型，将它交给弗莱明换得一只乐透球。

前往酒吧，发现吧台站的是服务台的服务生，他正戴着耳机听音乐，而旁边的奥斯卡正在敲手鼓。先和服务生谈话，奥斯卡是船长的儿子，他的手鼓声教人不胜其烦，只有听MP3来逃避噪音的伤害。

上前和奥斯卡说话，用身上的乐透球换得他的手鼓，服务生也终于可以摘下耳机了，走到吧台前和他说话，征得



凯瑟琳不幸遇害

同意拿到MP3播放器。回到服务台，将播放器放到麦克上，那个假医生终于转过身来了，伴着音乐打着节拍。

星探李锋看到假医生的相貌后万分惊喜，用相机拍了照片，交给尼娜一张作为回报。再次到舰桥见船长，船长看过照片终于相信尼娜所言一切，连忙赶往医务室，不见医生的踪迹，凯瑟琳不幸遇害。船长赶往舰桥报警，尼娜不久听到两声枪响，赶到上层甲板找到船长的尸体。此时空中雷达轰鸣，一架直升机放下铁笼，假医生跑了进去，转身朝尼娜开枪，关键时刻一道身影将尼娜推进了舰桥。

尼娜定睛一看，却是那个爽约的中年大叔。直升机载着假医生逃离游轮，尼娜正要和大叔说话，耳边忽然传来一阵巨鸣！老天，是海啸！数百米高的滔天巨浪席卷而来……

第二章：印尼丛林

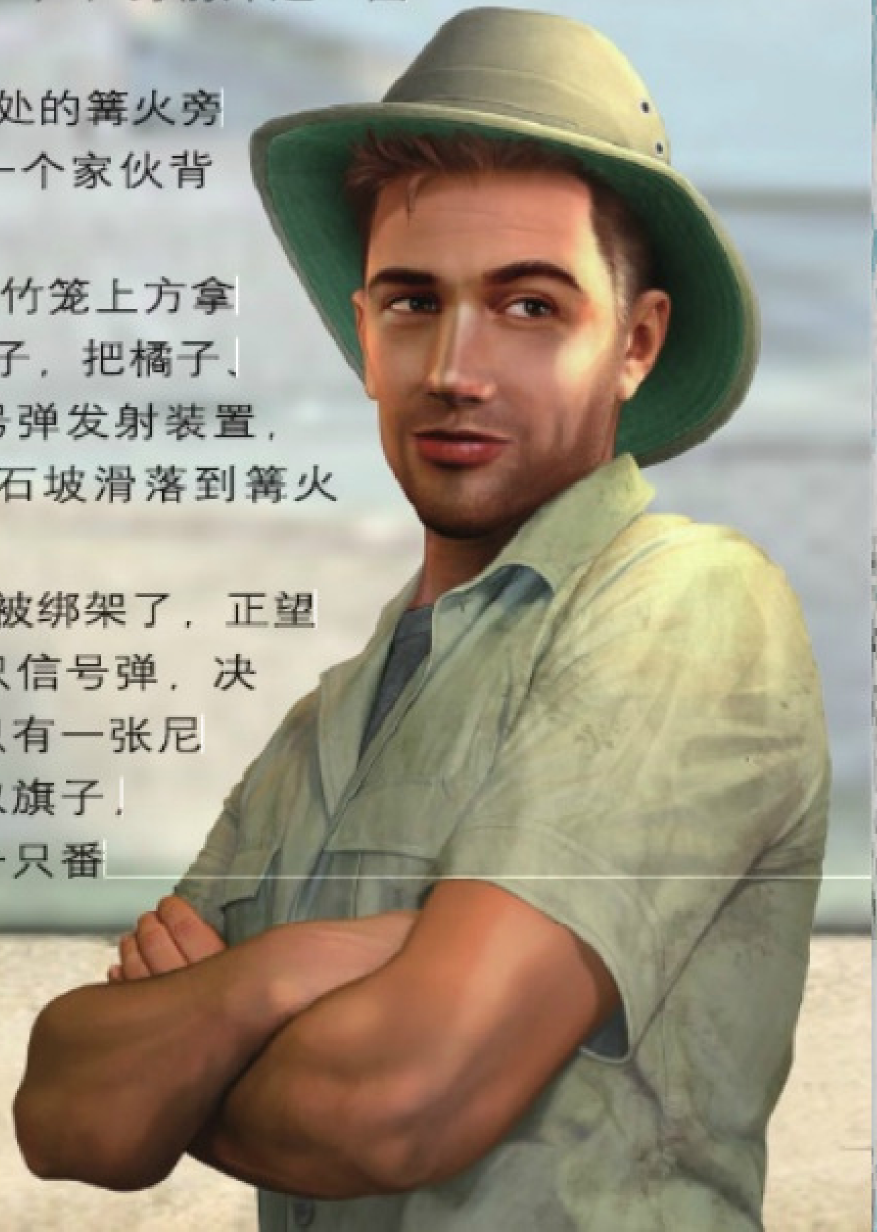
出场主角：马克斯和萨姆

马克斯作为一名摄影记者，陪伴女考古学家萨姆来到位于印尼的一座荒岛进行勘探，不久发现了一座远古神庙，在发掘的过程中遭到人为的干扰，推测此事与邪教Puritas Cordis有关。午夜时分，马克斯被杂沓声惊醒，爬出帐篷发现萨姆的帐篷那边有人影，正待上前救援，不想砰的一声，身前炸起一团火光，身体被气浪掀翻在地……

丛林深处，萨姆被关在一只竹笼里，不远处的篝火旁两个家伙正在说话，随后一人巡逻离开，另一个家伙背对坐在石头上看守着萨姆。

萨姆现在身上有指南针和信号弹，伸手从竹笼上方拿到竹管和铁丝，然后从笼前的果盘里拿三只橘子，把橘子、铁丝、竹管和信号弹组装在一起得到移动信号弹发射装置，把它放到旁边的石坡上，这个发射装置沿着石坡滑落到篝火里，信号弹成功发射！

远处的马克斯从昏厥中醒来，意识到萨姆被绑架了，正望着远山发呆，看到离神庙不远的地方腾现一只信号弹，决定立刻赶往那里解救萨姆。现在马克斯身上只有一张尼娜的照片，在营地周围搜索一下，从地上拾取旗子，右边拿铁丝网和竹杆，在树上踹一脚会掉落一只番

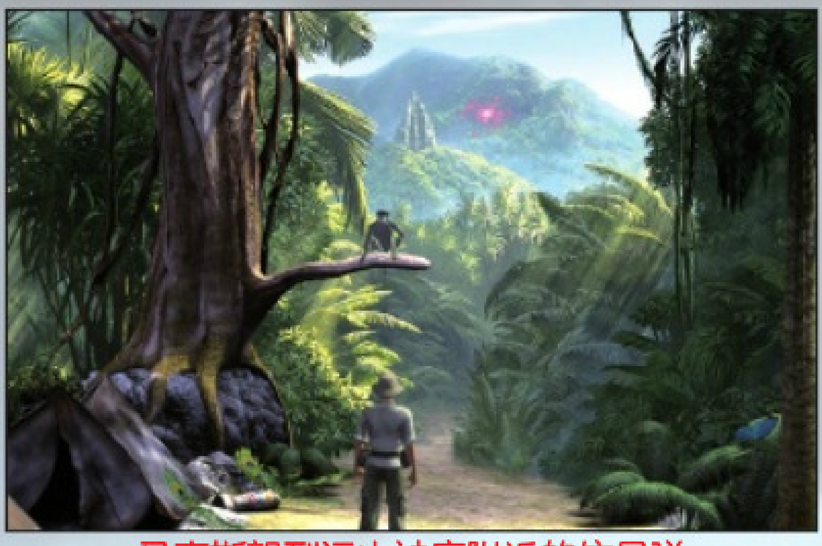


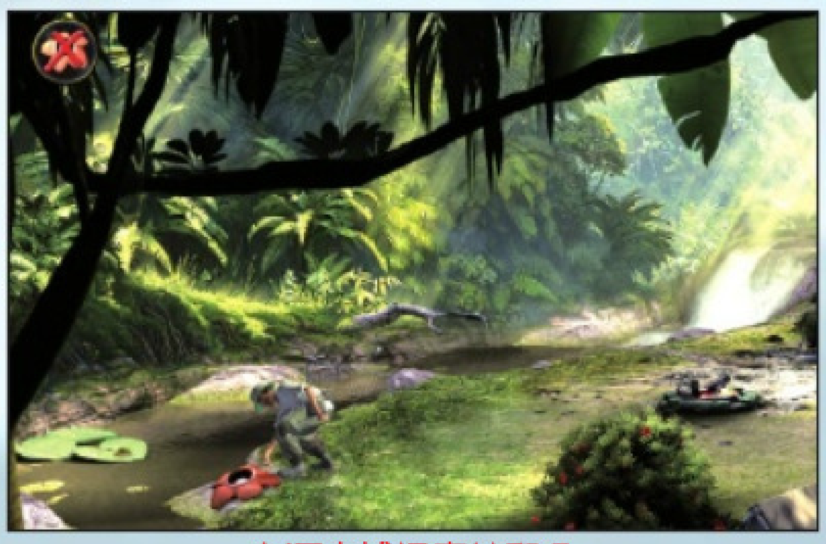
木瓜果。帐篷前的木桌上拾取星象符文表和译文，附近还有孔雀羽毛和头盔，从萨姆的背包里拿到空啤酒罐、燃烧棒、面包圈和绿色气球，从毁坏的帐篷里拿到铁棍，篝火边拿到茶壶，在附近树丛里折下一朵红花。

到河边打一壶水，再把红花放进水壶，把茶壶放到篝火上加热，不久壶水被煮成红色，将身上的番木瓜果染红。将身上的铁棍和铁丝网组合，形成加固的铁栅，把它放到河中，再将身上的旗子系到河上方的树枝上，用它捞到一尾鱼。走到右边找到一片菜园，

马克斯陪同大学好友萨姆来到印尼探险

萨姆被一群神秘的家伙绑架到神庙旁，关在一只竹笼里


马克斯望到远山神庙附近的信号弹


在河中捕捉青蛙和鱼

这里是萨姆种植的作物，将啤酒罐放到旁边，然后把身上红色的番木瓜果递给树上的猴子。

马克斯进入丛林，猴子跑在前面带路，沿着它红色的爪印找到了萨姆的所在。躲在树后，从右边摘取一些白莓，往左退回神庙后门，摘取路左的大红花，破坏右边的蜘蛛网，把旗子系到上边的树藤上，这样蜘蛛就不能在原地结网了，而旁边则有一群飞舞的萤火虫……走到墙边，把面包圈放入墙洞里，拿回保鲜膜。这时左侧蜂巢里的蜜蜂飞进墙洞，趁机在蜂巢上摘下一块蜂房。

回到营地的河边，把大红花放到最左边的平坦石头上，不久捕捉到一只青蛙。再到右边调查菜园边的空啤酒罐，从中拿到鼻涕虫（类似蜗牛的无硬壳动物）。回到神庙后门，发现右边新结了一张蜘蛛网，从网上拿到萤火虫，摘下旗子。回到萨姆被关的竹笼附近，在守卫身上使用大红花，再用铁棍将花推到他的身后，这名守卫对花粉过敏，很快移动了位置。马克斯成功拿到右手边的捕蝇草，顺便拿回了大红花。

回到神庙后门，调查地上的石碑，上面有一些铭文和六只石洞，阅读身上萨姆翻译的文稿，按提示在石洞里放入捕蝇草、蜂房、萤火虫、鱼、孔雀羽毛和海兔（如图1），神庙的石门随后开启……

图1：神庙石碑谜题

第三章：北海游轮－沙滩

出场主角：尼娜和大卫神父

滔天的巨浪将游轮掀了个底朝上，还好舰桥的密封严实，暂无性命之虞。尼娜爬起来巡视四周，发现中年大叔被铁柱砸在下面，尼娜说会尽快找出逃生的方法，但大叔似乎并不在意自己的性命安危，反而让她尽快找到一封重要的信件，否则宁死也不会离开，是什么东西会比人的性命还重要呢？

从左边地上拾取一只小雕像，右边有个文件柜，输入密码“7475”解锁，拉出最底层的抽屉。在文件顶部有只舱门，在门左墙边找到一支拉杆，将它往左推，上层的起重机落下一条铁链（现在还看不到），由文件柜的抽屉爬上去，用雕像敲下舱门，感觉上层没有漏水。

由舱门爬到服务台的大厅，从地上拾取金属棒，从旁边的一堆文件里拾到自己的船票，里面夹着一封密信，看来是当初在码头那个威廉偷偷塞给自己的，除了信，还有一张画有很多圆形符号的草图。将墙边的铁链垂进舰桥，再用身上的一只手鼓在墙边漏水处接点水，再由舱门爬回舰桥。将另一只手鼓放到门左的管道下，再用盛水的手鼓冲刷管道，下面的手鼓接满了油。

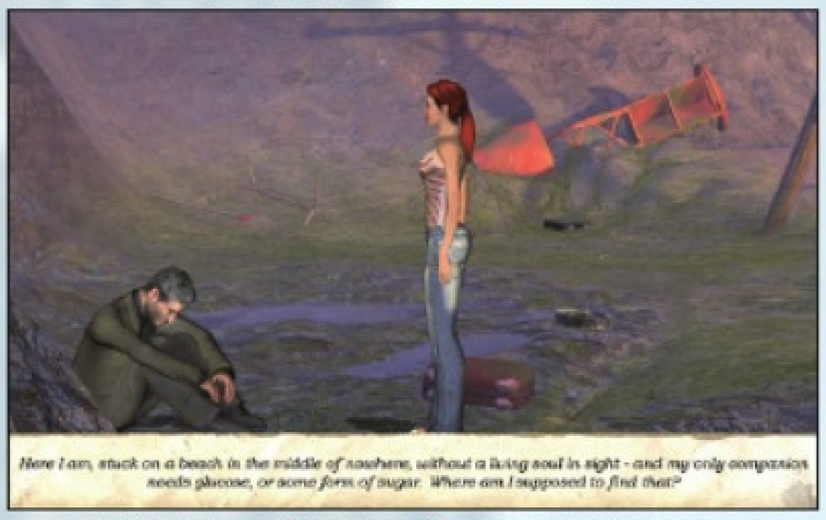
用油润滑舰桥地上那个锈蚀的黄色圆形舱门，然后将铁链系在铁柱上，再用金属棒固定，到墙边将拉杆推向右边，起重机将铁柱给吊起来了，救起地上

游轮颠覆后的舰桥，中年大叔被压在铁柱下面

在大厅将铁链垂落到舰桥里

的大叔，两人逃出沉没的游轮……

两人奋力游到海滩，中年大叔神情萎靡，原来他有低血糖的病，如果不尽快找到糖就会死掉。海滩上有冲上来的一些杂物，从旁边的行李箱里拿取一件外套穿上，在附近地上搜索一下，分别拾取碎石块、铁轮圈、手提包、耙子、衣帽架、公文包、薄铁板、渔枪、车载蓄电池、工具箱和消防水管，在木箱里拿到救生衣，左上方的石崖边有东西，将身上的碎石块放到手提包里，把它抛到石崖上，打落医药箱和两只水桶。



逃到岸边，中年大叔低血糖的毛病犯了，得尽快给他找到糖

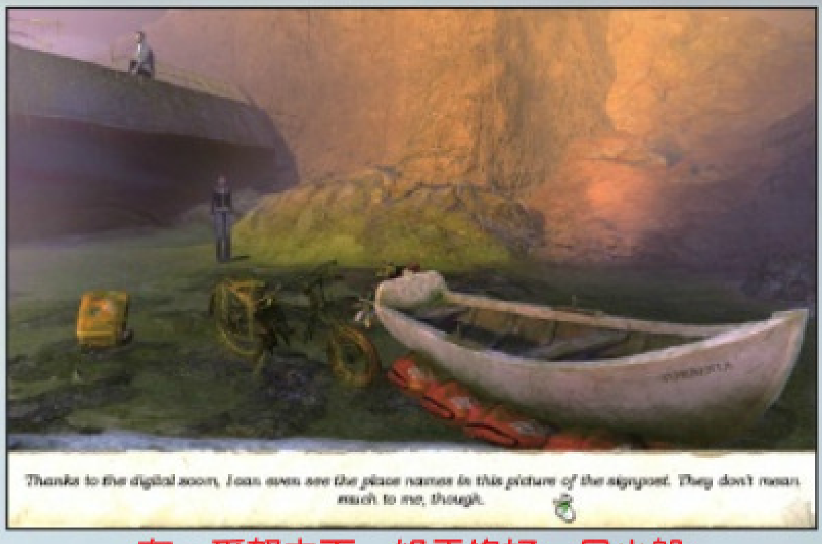
取得火种后为大叔熬制巧克力汁

从医药箱里拿到绷带，从公文包里拿到巧克力和文件。把绷带盖到一只水桶上，用它到海里打点水，绷带起到了过滤的作用，将这只水桶和衣帽架组合成吊桶。将消防水管和铁轮圈组合，得到一只轮胎。用车载蓄电池砸开工具箱，将薄铁板和耙子组合，得到一只简易铁锹。用渔枪朝电线杆射上几箭，形成一道梯子，爬上电线杆关闭电源，将文件放到电线的下面，再爬上电线杆接通电源，电火花点燃了文件纸张，得到火种。用简易铁锹将火种移进右边的油桶里，形成一只火炉。将吊桶放上去，把巧克力放到桶里，不久煮成了巧克力汁，将它喂给大叔喝下去，他终于恢复了体力，向尼娜讲述自己的身份，他名叫大卫，是德国柏林的一位神父。

在汉堡市码头，威廉塞给尼娜的那份神秘信件写于1681年，出自一名修女伊莉斯。信上记载着先知札多纳的预言：世界将在天启日被地震、海啸、火山爆发等天灾所毁灭。邪教领袖谢尔顿时刻关注着世界灾难的信息，他对300年前札多纳的预言深信不疑，或许他们是对的。大卫建议尼娜前往加蒂诺古镇废墟，去寻找解决灾难的钥匙。

了解了事情的原委，两人来到另一边的海滩，这里有一只坏掉的小船，得想办法将它修好。从地上的背包里拿到一张法国北部的地图，看完走到黄色行李箱前，用蓄电池砸开它，拿到外套和一部相机。走到山脚，用简易铁锹挖出一只螺旋桨。旁边还有部坏掉的魔托车，将轮胎安装上去，把它推到小船边。用工具箱将魔托车的发动机拆下来，再把救生衣垫到船底，在船尾装上螺旋桨。

返回最初的海滩，用相机调查山顶的路标，确定前往加蒂诺古镇的方向。回到小船附近，将外套交给大卫，对话后两人驾驶小船离开海滩……



在一番努力下，终于修好一只小船

两人驾驶小船赶往加蒂诺古镇遗址

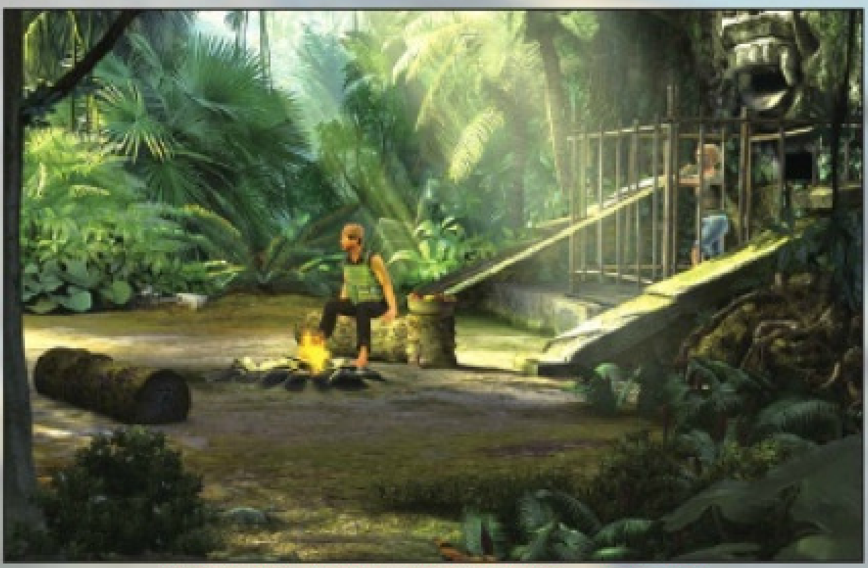
第四章：印尼丛林

出场主角：马克斯和萨姆

马克斯进入神庙，发现周遭一片黑暗，连忙将身上的头盔戴上，借助头灯的光芒摸索前行。在墙边有一道面板，上面是一些怪异符号的按钮。旁边有一幅彩色的图案，它是由三色颜色组成的，先将身上的保鲜膜放到茶壶里染成红色，在头灯上分别使用绿气球、红色保鲜膜和蓝旗子，看到三个单色的图案。在左边的键盘上按顺序输入这三个图案的符号（如图2），分别是第五、二、七个，成功的话打开石洞的暗门。

图2：神庙内的暗门谜题

马克斯呼叫萨姆，萨姆连忙叫他小心点，不要惊动前面的守卫。那个守卫看来很害怕石墙上的丑陋石像，扫了一眼连忙转过头去。这时萨姆和马克斯之间可自由切换角色，马克斯先将身上的白莓和竹杆通过石洞交给萨姆，萨姆再用竹杆从果盘里取得一只树莓，将白莓和树莓组合，得到加料的树莓，把它扔回果盘，然后向守卫要树莓吃，那守卫却没有那么好心，拿起树莓自己吃掉了，不久便昏然欲倒。这时马克斯在里面往石像眼里和嘴里分别放入燃烧棒和青蛙，石像的双眼发出耀眼光芒，嘴巴发出恐怖叫声，守卫登时被吓得魂飞魄散，夺路而逃。


萨姆用竹杆从果盘里取得一只树莓

马克斯将萨姆从竹笼里解救出来，让她到岸边向过往的船只求救，自己则往神庙的深处探索。神庙通往一座巨大的洞腹，里面有只庞大的机械怪物，正要往火山口投放核弹，马克斯连忙往外面跑。

伴随着一声巨响，乌云腾空，火山爆发，熔浆由山顶喷泻而下。当马克斯逃到山脚时，不幸遇到两名全副武装的家伙，正虎视眈眈地瞧着自己……

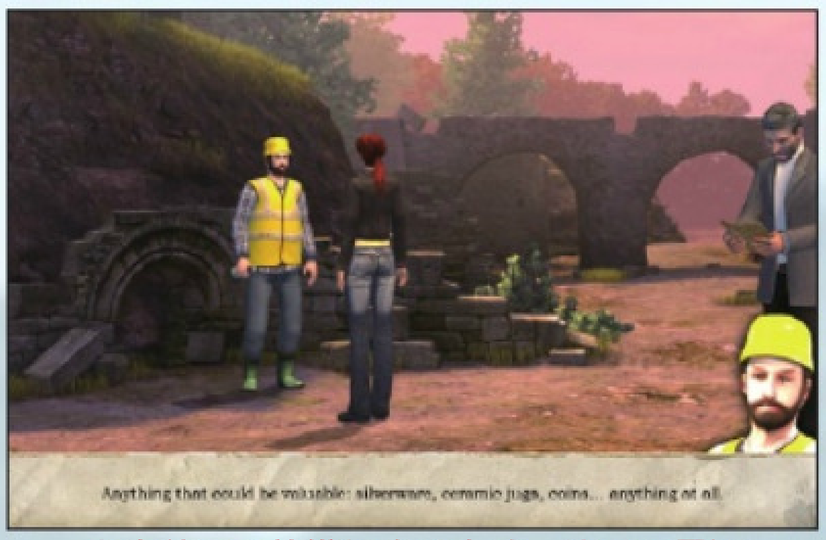
在洞腹发现一只庞然大物，正准备朝火山口里投放核弹

第五章：法国加蒂诺古镇废墟

出场主角：尼娜

尼娜和大卫赶到了密信中提到的古镇，大卫通过研读信上的内容，修女伊莉斯提到一名圣徒曾在她梦中出现，他是解决灾难的关键人物，不过到哪里去寻找这位圣徒呢？

尼娜和大卫来到了法国加蒂诺古镇废墟



和穿黄马甲的勘探人员交谈，他委托尼娜帮忙寻找文物

在初始的废墟场景有名穿黄马甲的勘测人员，尼娜上前和他攀谈，答应帮他在废墟里收集文物。往左走有辆流动快餐车，旁边是一通告栏，按动右边的按钮，喇叭会介绍附近各景点的历史掌故：在七世纪，本笃会的僧侣在这里兴建了一座修道院，随后这里便形成一座繁荣的城镇，进而成为鲁昂至巴黎的贸易要塞。至1658年，镇上发生一起罕见大火，所有建筑被烧毁，这里逐渐荒废起来。2002年大量的勘探人员开始进驻这里，不久此地将建成一座主题公园。听完介绍在附近搜索一下，附近有吊车和铲车，地上还有鼹鼠洞，从地上拾取纸杯和锡箔纸。走到快餐车前发现老板不在，吃掉四块幸运饼得到四张字条。

继续往左走是停车场，有间蓝色的简易屋，从屋外的小桌上拿到折刀、水平仪、电线和布袋，墙上还能拿到一面镜子。到小屋左边用折刀橇下停车场标志牌，到小屋右边用折刀从广告牌上橇下塑料假石。

沿左下小径找到一尊石像，它的手指向一个方向。大卫赶到，端详石像说这可能就是修女伊莉斯提到的圣徒，不过基座上的文字模糊不清，不知道它们的意思。尼娜拿回修女的密信，然后上前仔细观察石像，把水平仪放到它的左手上，光线投射到停车场的路标上。

返回停车场，调查路标发现它可以旋转，逆时针旋转三次，如此路标方向

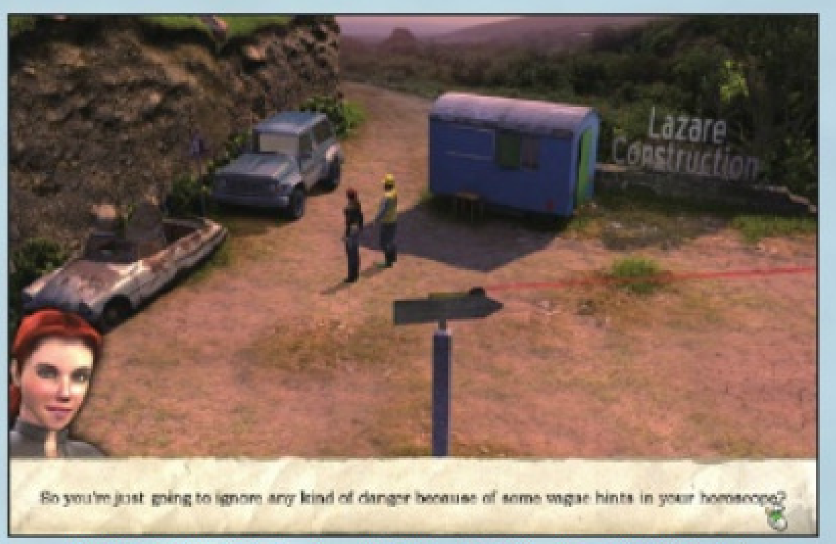
通告栏上的录音机能够介绍景点的历史掌故

原来这尊石像便是修女伊莉斯提到的圣徒

和光线一致。回到石像处将水平仪拿回来，将它放到停车场的路标上。回到快餐车场景，发现光线被快餐车挡住了，和快餐车里瞌睡的老板聊天，得知他的生意十分萧条，现在他只有黄马甲一个客人，只有等到他回家才能收工。

用布袋在鼹鼠洞上取了一袋土，再用折刀在通告栏右下角取下两节电池。返回废墟场景，用折刀橇下右边那个

得想办法让这位老板把快餐车开走



伪造事故现场后，把黄马甲骗来看他的爱车

警告山体滑坡的三角形标志牌，把它放到停车场原来的停车标志牌位置，把塑料假石放到那辆破车上，伪造了事故现场，回到废墟场景和黄马甲谈话，将他领到停车场照看他的宝贝越野车。

和快餐车的老板说话，将身上的第三张纸条交给他，委托他制作一份幸运饼，将它交给废墟的黄马甲吃掉，然后说服他将车挪走。回去再找快餐车老板谈话，骗他说黄马甲已经回家了，老板很快将快餐车开走了。

这时水平仪的光线突然消失掉，回去给它换上电池，然后发现光线被通告栏挡住了。将身上的电线和镜子组合，把它挂到吊车的铁钩上，再将装满土的布袋压上去，镜子将光线投射到地面，再将锡箔纸铺到地上，光线被折射往废墟场景。

返回废墟，发现光线射到右侧一堆乱石上，将身上的锡箔纸和纸杯组合，再把它埋入石堆，然后骗黄马甲说石堆里面有文物，黄马甲用手电筒朝石堆里照了一通，果然里面银光闪闪的，不久黄马甲便用挖掘机移开了石堆。

拉动铁环推开石门进入密室，墙上有三只转盘，利用下方的按钮来旋转它们，使三角缺口在中央位置重叠（如

图3），拿到里面的戒指。调查左边的酒桶上端，有很多字符的面板，将草图放上去，观察草图上的破损位置，是特定的几个键位。先将戒指置入最左边的洞里，按钮凸出，按顺序按动AUSTREBERT（如图4），木桶的盖子被打开了，从里面拿到一封密信。

图3：密室转盘谜题，缺口在中央重叠出现一只戒指

图4：酒桶上端的按钮谜题

这封密信写于300多年前，一名叫伯纳德的僧侣寄给枢机主教顾拜坦的，里面揭露了先知札多纳的邪恶嘴脸，他的预言其实是一桩破坏计划，人为地制造灾难来实现他的天启预言。札多纳还创建了一个邪教，用来实施他的计划，加蒂诺古镇的毁灭就是他们的计划之一。这份计划书也一并寄给了主教，现在一定被藏在隐秘的地方，里面写有邪教的每一个破坏地点。看完了密信，尼娜和大卫决定前往巴黎，寻找邪教的那份破坏计划书。

第六章：法国巴黎

出场主角：尼娜

来到巴黎发现当年枢机主教住的地方已经成为一片废墟，唯一矗立的是几道残垣断壁。大卫前去寻找修道院档案室的建筑蓝图，而尼娜则留在残破的废墟里寻找蛛丝马迹。

在右边的石柱上有块蓝色的石头，尼娜过去将它拿了出来，结果失足跌落地洞之中。在身后的墙有一幅浮雕，观察发现上面的字母是可以旋转的。朝着洞口呼喊几声，不久一位流浪大叔赶了过来，并放下了梯子。尼娜从流浪大叔那里打听一些情报，得知这里的礼拜堂已有400多年的历史了，在第二次世界大战的空袭中被炸成了废墟。在这里还曾住过枢机主教的忠实手下，一位叫米歇尔的女档案馆长，死于主教去世的10年之后，其一生默默无闻，从未在公众视野露面，或许在她的身上能找到计划书的下落吧。

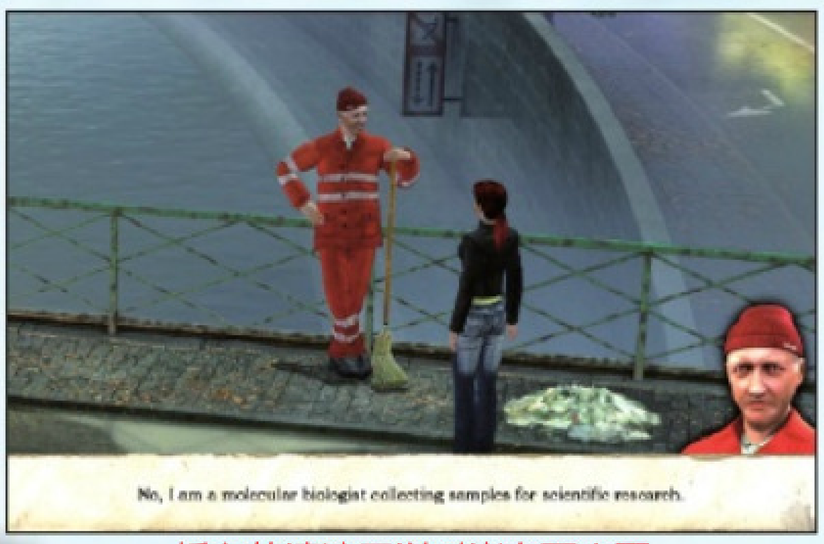
尼娜听完大叔的讲述，到附近花坛上拿到了蜡烛和木桩，往右边进入墓地，这里有三条岔路口，那个米歇尔死于1670年，就选第三条了。接下来选择“贫穷”（Poor）、“年老”（Old）、“女人”（Woman），终于找到米歇尔的墓碑。墓碑上的几个字是歪的，分别是S－A－F，记住它们倾斜的方向。返回庭院的地洞，将浮雕上的三种字母按墓碑的样子旋转倾斜（如图5），左侧的石门开启。

左走看到墙上有一幅地图，脚下是一块镶嵌石块的石板，前面是一道鸿沟，对面则是一道拱形大门。调查脚下石板，将身上的蓝色石块放上去，再移动原有的白色石块，确定还需要四块石块来填满它。

来到外面和流浪大叔谈话，得知那些遗失的石块在二战后用于重建市区了，分别在大桥、监狱、地铁站和动物园，从他手上拿到一幅巴黎市区图。首先前往

图5：将浮雕上的三种字母按墓碑的样子旋转倾斜

尼娜不慎跌落到洞里，一位流浪大叔好心相救

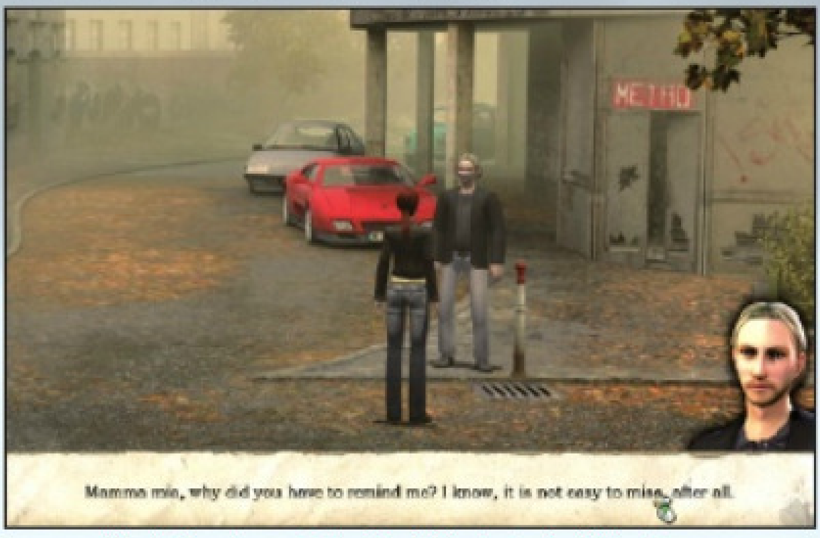


桥上的清洁工说对岸在下大雨

大桥，从垃圾堆里拾取5分硬币和奶嘴，和旁边的清洁工人说话，他说桥这边没见过蓝石块，对岸可说不定，不过那边正在下雨。

往右边的桥头走，前面有三条路可走，中间路上有辆漂亮的红色法拉利跑车，上面有些不太漂亮的擦痕。和旁边等公交的帅哥罗斯谈话，原来那跑车是他的。进入废弃的地铁站，这里杂草丛生，在站台拾到红雨伞和泰迪熊，售票处的窗户上拿到一张通告。调查墙上时钟的窗口，时针是朝向外面街道的，透过窗户将蜡烛放到时钟的指针上，再将时针启动。回到街上，这时蜡烛顺着转动的指针掉落在跑车上，帅哥罗斯看到爱车被毁容伤痛欲绝，跑到公园里伤心去了。

来到公园，罗斯正坐在椅子上低头叹气，在地上拾起一张报纸，阅读上面的新闻。往左走从河里拾到呼啦圈，花坛边沿还有只网球。和坐在椅子上的流浪大叔谈话，如果尼娜能帮他找到食物，他会履行戒酒的诺言。



伤心的帅哥说他的法拉利跑车被划坏了

椅子上坐着动物园管理员

玩一个训练猴子的小游戏

往左走切换到大地图，前往动物园。椅子上坐的是公园管理员，观察前面的雕像，在它前面拿到指甲油的汽水罐。往左走是猴山笼子，现在还做不了什么。返回雕像处，往右走是鳄鱼池，鳄鱼身下的圆台上能看到一块蓝色石块，在地上拾取一只红喇叭，往左调查码头边的摩托艇，确定它可以启动。往右边走看到一只大象，在它前边拾取一只空的爆米花盒子。和管理员交谈，得知他训练猴子的事，还有他身边的面包条，是准备喂公园里的野鸭子的。

来到大桥的另一端，这边果然下着雨，发现地上有块蓝色石块，用身上的雨伞把它橇出来。河里有两只野鸭在游水，吹红喇叭将它们引过来。前往公园到河边吹喇叭，将野鸭子引过来。再到动物园的码头吹喇叭，将野鸭子引进湖中。回去和管理员交谈，拿到面包条，将它放到旁边的奶桶里蘸一下，回到公园交给流浪大叔换到酒瓶。

回到动物园的猴山处，把呼啦圈插到地上的缝隙之中，再对猴子使用木桩，舞动木桩吸引它的注意力，将木桩插到地上的孔洞中，在木桩顶端放上汽水罐。接下来尼娜钻过呼啦圈，用网球击落汽水罐。笼里的猴子也照猫画虎，穿过轮胎，拾取塑料球击落一只花生罐。拾取滚出来的花生罐，回到大象处，将它放到树枝上的鸟巢里，结果大象用力将大树给推倒了。把泰迪熊扔到水里引开圆台上的鳄鱼，再启动摩托艇吸引鳄鱼，这时便可以爬大树跳进鳄鱼池拿蓝色石块了。

回到地铁站外的大街，在跑车前拾取蜡烛，用指甲油修补划痕。回到公园和那个心灰意冷的罗斯交谈，他并不相信什么许愿池的奇迹，尼娜将5分硬币投入许愿池，然后和罗斯一起去看跑车，划痕果然减轻了，于是他跑回公园又扔了10分硬币，回到街上等待奇迹出现。尼娜回到公园从许愿池里拾得15分硬币，再到地铁站的贩卖机上花10分硬币买到口香糖。

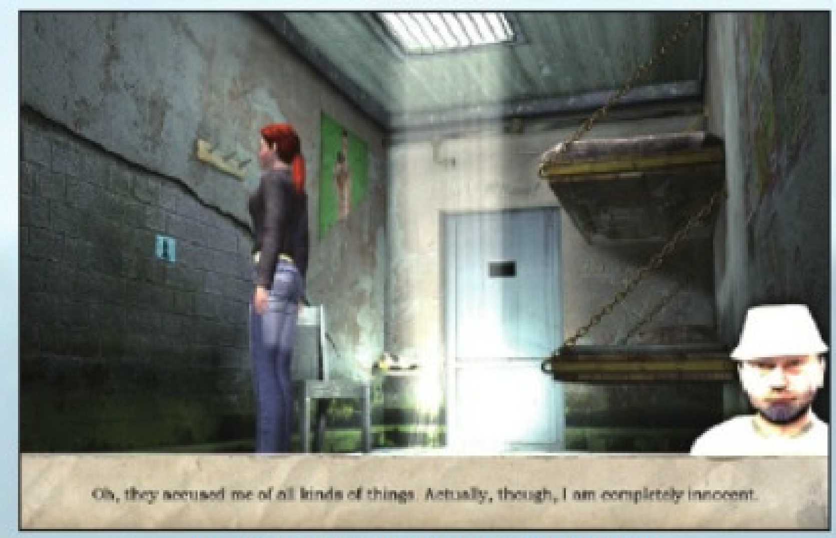
前往监狱调查两间牢房，和女警官商量进去看下牢房，遭到礼貌的拒绝。将口香糖粘到第一间牢房的门上，拿出酒瓶喝上一口，然后找女警官说话，说自己酗酒了。女警官闻了尼娜的口气，又抽出血样准备化验，这时她跑到里屋接电话去了，用身上的酒瓶在血样上兑点酒精，女警官化验完血样，很奇怪尼娜的血液里酒精严重超标，为何还能自由行走。

尼娜被关进牢房，墙上发现蓝色石块，先到门边拾取破皮球和汤匙，正准备用汤匙挖墙上的石块，发出的噪音被

引开池里的鳄鱼，就可以爬进去拿石块了

用许愿池的“神迹”来引开帅哥

以酗酒的借口骗过女警进入监狱的牢房



牢房里的墙壁上有要找的石块

女警官发现了。和隔壁的囚犯谈话，回答一道谜题，答案是“596”，然后那家伙便吹起了口琴，尼娜赶紧用汤匙从墙上挖下了蓝色石块。敲门和女警官吵了起来，她不耐烦地将尼娜释放出来。

前往公园，用破皮球从许愿池里盛点水，再到地铁站，将水放进站台的喷泉里，到墙上启动开关，发现喷泉的水不够高，把奶嘴放上去并用蜡烛来固定，开启喷泉，喷射的水流将棚顶冲开了，露出上面的蓝色石块，用雨伞将它取下来。

回到地下的礼拜堂废墟，将四块蓝色石块放到石板上（如图6），放置正确会出现一道吊桥，往前进到枢机主教顾拜坦的档案馆。阅读里面的文件，发现所有的自然灾难都是邪教作祟的结果，他们的下一目标是袭击纽约的联合国大会。

就在两人阅读文件的时候，邪教徒来袭，大卫为了掩护尼娜而遭枪击，而尼娜最终也没能摆脱围捕。

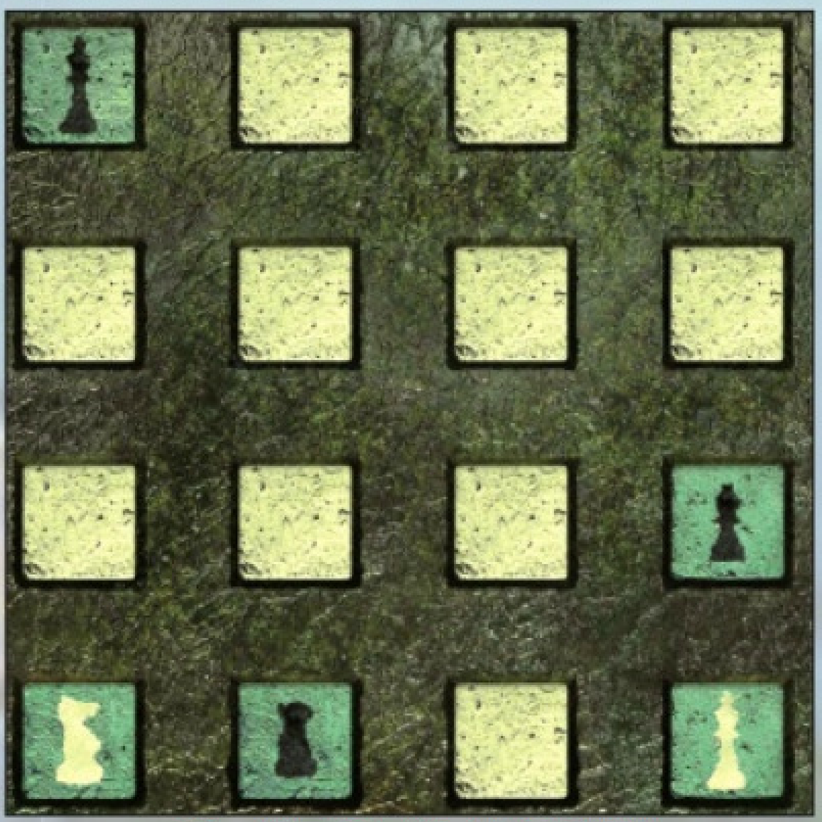


图6：将石板上的石块如此排列

第七章：邪教总部

主场主角：尼娜和马克斯

马克斯被关在邪教总部的牢房里，趁现在没有守卫，从地上拾取一只烂苹果，将它扔向墙边的铁架，从地上拾取铁架，用它橇开柜子的门。这时两名教徒出现在牢房，押着马克斯去见教主。

在邪教的指挥部里见到教主谢尔顿，还有被捕的尼娜。谢尔顿疯狂的展现了他的计划，准备在东海岸炸掉山体，引发海啸来攻击纽约市，消灭联合国大会的领袖精英，由教徒们建立新的

两名邪教徒押着马克斯离开牢房

教主谢尔顿向两人说出自己的计划

帝国秩序。随后谢尔曼将两人带至庭院，询问尼娜为谁工作，无论尼娜如何回答，他都会朝马克斯开枪。马克斯跌落土坑，悲伤万分的尼娜被邪教徒押入牢里。

中弹的马克斯并没有死，爬出土坑后从地上拾取塑料瓶和铁锹。进到左边的屋里，用身上的铁架勾出老鼠夹里的奶酪，然后透过左墙窗户的栏杆和牢里的尼娜说话，得想办法救她出来。

尼娜喊来守卫和他聊天，然后切换至马克斯，进入旁边的窗户跳进储藏室，从架子上拿两只麻袋、照相机和喷雾剂，桌上拿电视机，墙上拿衣架，缝纫机上拿掌上游戏机。将身上的衣架插到电视机上充当天线，把电视机放到窗户前的柜子上并打开。回到庭院，走左边的路看到守卫站在门前，在旁边的温度计上使用喷雾剂，上面的温度降至8度。切换到尼娜，唤来守卫说感觉太冷，守卫去外面看了温度计，回来扔给尼娜一件僧袍。切换到马克斯，用铁架将僧袍取过来。

马克斯穿上僧袍来到庭院，让门口的守卫前去巡逻，调查门边的长凳发现一些奇怪的符号，用相机拍张照片。进入牢房，将身上的照片和游戏机组合并交给尼娜看，确定照片上的是俄国文字：雪白、英式足球队和恶魔，然后在门边的键盘上输入密码“711666”，成功救出尼娜。

躲到储藏室，将尼娜套进麻袋，然后马克斯回到庭院，这时牢房门口和右侧塔楼门口各有一名守卫，和塔楼守卫交谈，他说只有运送的木炭才能进去，再和牢房门口沮丧的守卫谈话，他说把囚犯丢了，他的饭碗也保不住了。在院里采些白色野花，到另一边用铁锹将狗窝拍成碎木头，将它们装到另一只麻袋里，将两只麻袋套到一起，再将麻袋交给塔楼守卫。

尼娜成功地进入塔楼的地下室，在屋里拾取煤、酒瓶、手巾和手盔，笼子里的鹦鹉看着门口，不能出去。马克斯站到窗口，将身上的花和奶酪放到塑料瓶里，交给尼娜。尼娜将塑料瓶里的东西倒入头盔，再倒进点酒，然后将身上的毛巾交给外面的马克斯。马克斯回到储藏室，用缝纫机将毛巾制成一整片布，将它和铁架组合，回去交给尼娜。

电脑模拟的灾难景象，海啸袭击纽约市

大难不死的马克斯在储藏间收集道具

将头盔里的奶酪汤泼向谢尔顿

马克斯和尼娜重归于好，一起享受美妙的假期

尼娜用布蒙住鸟笼，里面的鹦鹉便不再叫唤了，走到墙边拿到金牌，把煤放入炉子里生火，再把头盔放到上面熬成奶酪汤，把一半的汤倒入塑料瓶，连同金牌和铁架一起交给马克斯。

马克斯将汤送给牢房门口的守卫，进入牢房把金牌藏到干草里，然后与喝汤的守卫谈话，守卫进入牢里拾取金牌，这时马克斯按响墙上的警报，随后教主谢尔顿赶来，向那个倒霉的守卫问罪。

马克斯到塔楼和尼娜汇合，两人前嫌尽释，言谈甚欢。尼娜进入控制室，将头盔里的另一半热汤泼到谢尔顿的头上，这家伙惨叫一声跌落下去。操作控制台，按动红色按钮，输入密码“9152551”阻止海啸计划的引爆程序，没想到这时谢尔顿又爬了上来，朝尼娜开枪射击。

尼娜往下层跳下去，她会自动躲闪谢尔顿的攻击，在底层拾到油桶，然后由右边的绳子爬回顶层的控制室，在左侧的窗户上使用油桶，下面的守卫将油桶打漏，把油倒在楼梯上，再把墙边的自由女神像推倒，压住楼梯盖板。塔楼的自毁程序开始倒计时，尼娜一瞬间陷入绝望，还有很多的话来不及向马克斯说，正自喃喃自语，窗外响起直升机的轰鸣声，随后传来马克斯的喊声：“尼娜，你在哪？……”

寻找风驰电掣！
——提高Windows操作效率的七个工具

■北京 淮扬客

在笔者以往为上下刊“工具快报”撰稿的过程中，发现旨在帮助Windows用户提高操作效率的软件数不胜数。但显然绝大部分该类型的软件都在你的电脑里呆不长，或是长期在磁盘的一角落灰——无论它是收费的还是免费。细归纳一下，原因无非就以下两点：

1.与原有系统结合不好，几乎需要完全改变你原有的Windows操作习惯，典型的范例是诸如Total Commander、Ultra Explorer等第三方资源管理器。这类软件确实功能强大，但需重新学习与习惯，不是特别的技术爱好者，较难坚持用下来。

2.功能不突出，不够强大，又或不稳定。求一时之新鲜尚可，但若长期使用则觉如鸡肋，或者只有少数对胃口的人才会保留下来。

说实话在这两条标准的网罗之下，将很少有软件能过滤出来。而本文就将为你详细介绍数个该类软件。笔者首先所能保障的是：它们都至少在自己的系统上用了半年以上。并且推荐的顺序是依其使用频率来进行，以便大家选择。

No.1 奇快无比的文件搜索工具：Everything

下载： http://xbeta.info/everything/download.htm

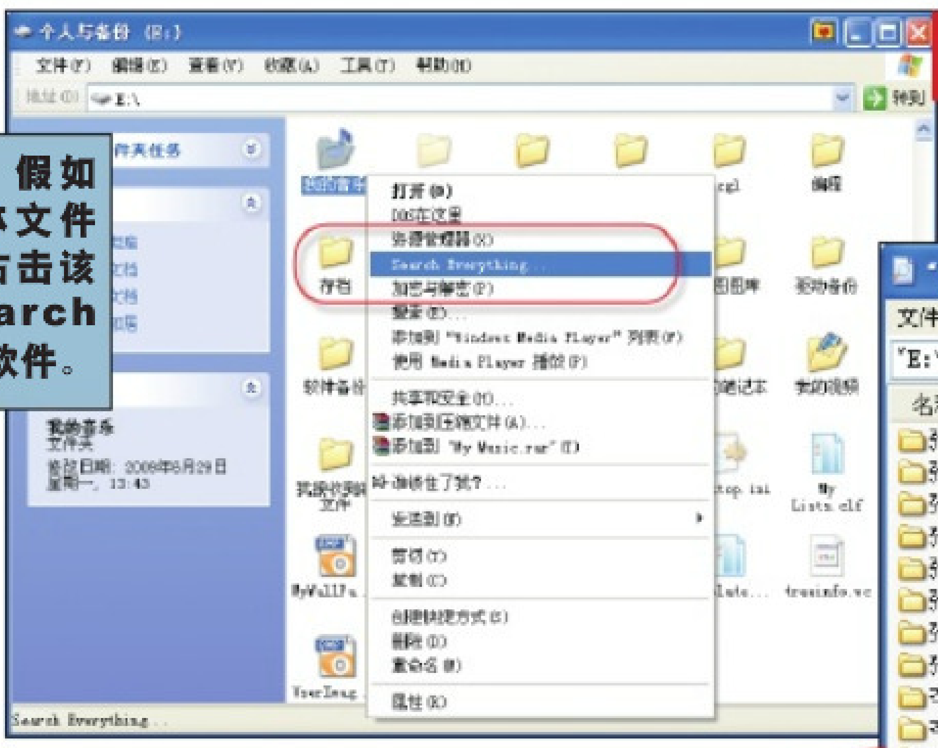
磁盘不断增大，所带来的文件检索麻烦，早就为大家所公认。2005~2006年间火热推出的桌面搜索软件就为解决该问题而来，但无论是Google、微软还是其他厂商，他们开发的这类软件现在都已逐渐淡出公众视野，原因很简单：过于复杂和庞大，不断于后台进行的文件内容索引不仅占用了较多系统资源，还缺乏较便捷、符合用户原有习惯的使用方式。

但文件检索的需求依旧存在。Windows Vista在这方面做出了改善，它可在Explorer中针对当前目录之下所有子文件进行文件名搜索，广受用户欢迎。不过，这里来介绍一款体积轻巧、启动快捷，而且最关键的是索引与搜索速度奇快无比的小软件。它不仅可为WinXP增加不可多得的文件搜索性能，即使是在Vista中使用，也会感觉功能胜过原系统内置功能。

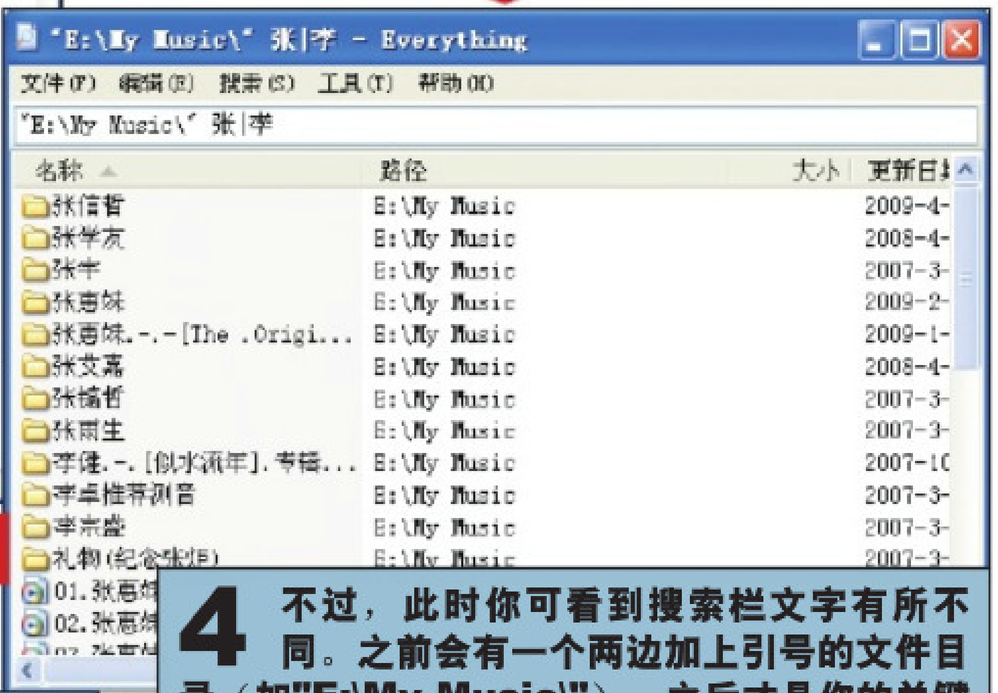
下面就来看一下，它可以如何增进你的Windows操作效率。

1 我们要找一首歌用Foobar播放。根据传统使用习惯，你需要用Foobar来“打开”、并定位到存储有该歌曲的文件夹中。现在你所要做的事只是，双击系统托盘处的“Everything”图标，然后输入你要打开的歌曲的前一两个字，几乎无需等待，该歌曲名就会出现于下方的搜索结果中。

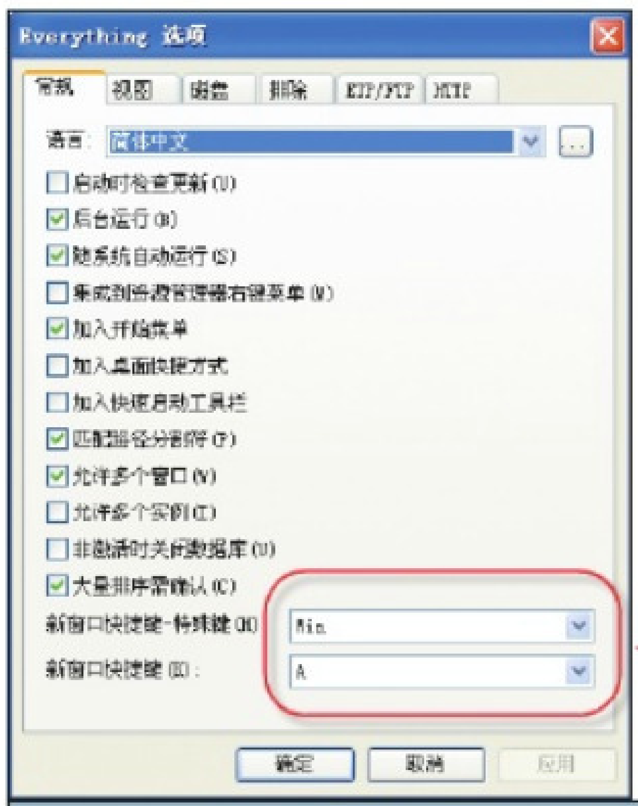
2 注意下方搜索结果的文件操作，与系统自带资源管理器功能一模一样。因此你既可将其直接拖拽到Foobar播放器界面，亦可右击它通过关联菜单选择播放。如果是文件夹，你还可直接双击打开。不过可看到，图中右键菜单还多出了几个选项，例如“打开路径”、“浏览路径”、“复制路径到剪贴板”等，可利用它们直接用资源管理器定位文件所在目录、或是复制其路径。



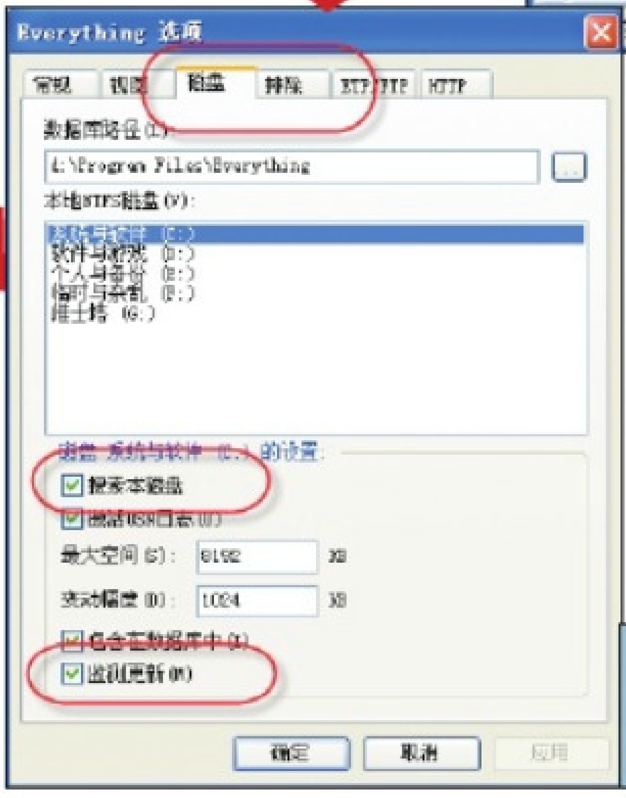
3 上述操作是针对全硬盘进行。假如你只想在浏览器中针对某具体文件夹搜索，那么只需在资源管理器中右击该文件夹，再选择右键菜单中的“Search Everything...”，同样可快速打开该软件。



4 不过，此时你可看到搜索栏文字有所不同。之前会有一个两边加上引号的文件目录（如"E:\My Music\"），之后才是你的关键词。事实上，你也可直接如此输入路径名，这样就无需定位具体文件夹再搜索。此外，搜索关键词还支持“或”和“与”操作，前者只需将关键词通过“|”分隔（如图所示），而后者则简单地用空格（Space）隔开即可。它们能帮助更准确或更模糊地查询文件。实际上它还支持更高级的正则表达式，即可进行非常复杂的字符串搜索，有兴趣的朋友不妨去搜索一下关于“正则表达式”的一些功能，再来试试。



6 由于这款软件的使用频率非常高，笔者强烈建议将其拖入开始菜单最上的常用程序栏，或为其设置系统快捷键。后者的设定方法是在“选项”的“常规”标签卡下，注意需要同时设定特殊键和普通按键（如“Win+A”需在特殊键处设置“Win”，再到普通快捷键处设置“A”）。注意这里不可覆盖系统自定义的快速搜索键“Win+F”，但仍有工具可帮助完成该改变，具体请参照后面的“Super Finder”部分。



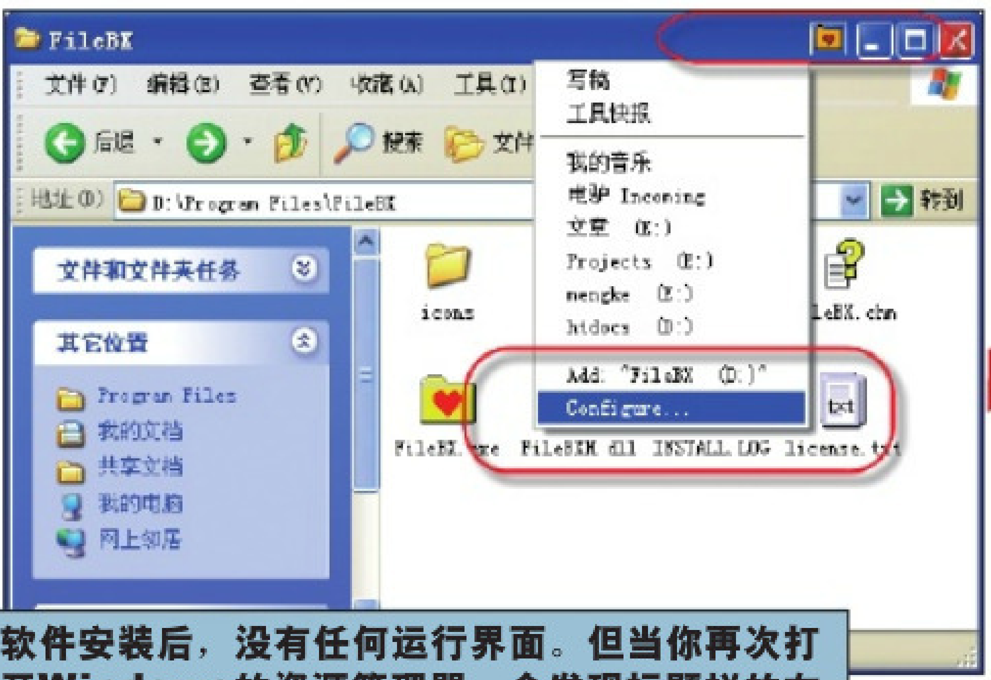
5 如果你有不想让Everything纳入搜索的硬盘或目录，请通过软件的“工具→选项”菜单，在“磁盘”和“排除”中做相应设置。

最后简单说一下软件的下载和安装：请于下载页面中分别下载文件安装包（可选安装版或绿色版）以及中文语言包，安装第一个文件后，再运行语言包，之后执行软件，就会让你选择语言文件，找到简体中文即可。此外，软件首次运行时会构建索引，请稍事等待，不过速度非常快，约在一分钟左右即可完成。

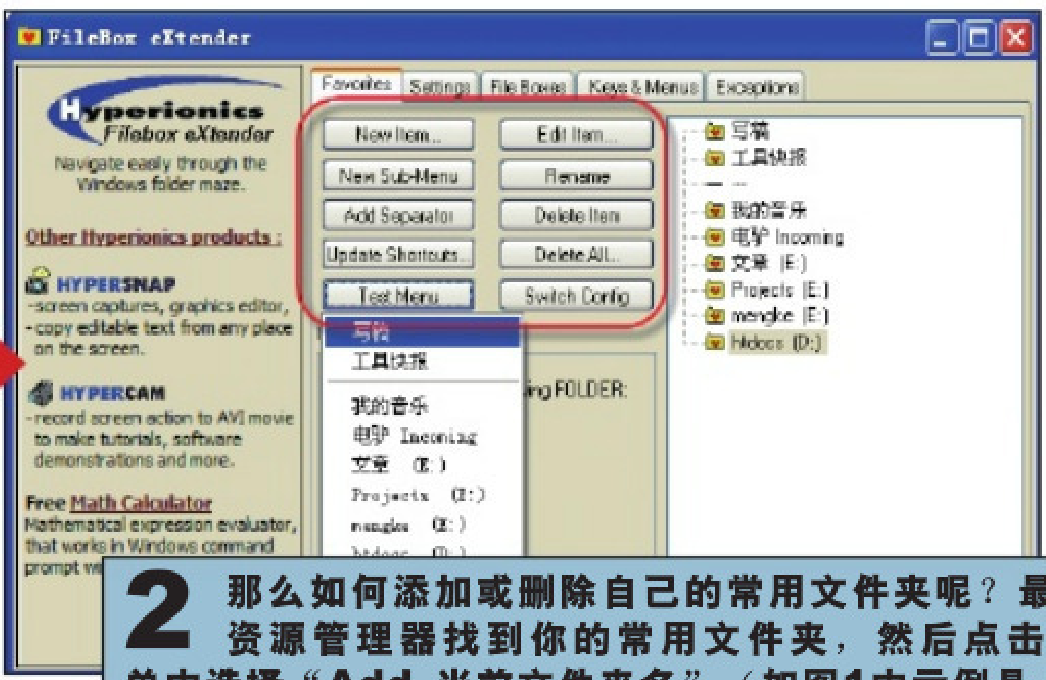
No.2 低调的常用文件夹定位工具：FileBox eXtender

下载： http://www.onlinedown.net/soft/6302.htm

基本上有了“Everything”，一切关于文件和文件夹定位的事情就不再操心了……且慢，还有一种情况，那些你经常要访问的文件夹，例如常用绿色小软件、BT下载目录、文档资料存放目录，难道也需要每次都去敲几个键才能让它搜索出来吗？当然不用，这里有更好的一个工具，它可帮助你快速定位文件夹。并且最难得的是，它与Windows的资源管理器有接近无缝般的结合，使用便捷，让你在几乎感觉不到是另外在运行一个软件。还需要补充一下的是，它与大名鼎鼎的截图软件HyperSnap同出一门，而且与“Everything”一样，也是一款免费软件。



1 软件安装后，没有任何运行界面。但当你再次打开Windows的资源管理器，会发现标题栏的右侧多了一个心形图标，点击它，会弹出一个下拉菜单。如图所示，这里列出了笔者所加入的常见文件夹，所以当我需要进某个文件夹时，只要在任何一个资源管理器上点出该菜单，再选择对应项目，资源管理器就能立刻定位到该目录——是不是非常方便？

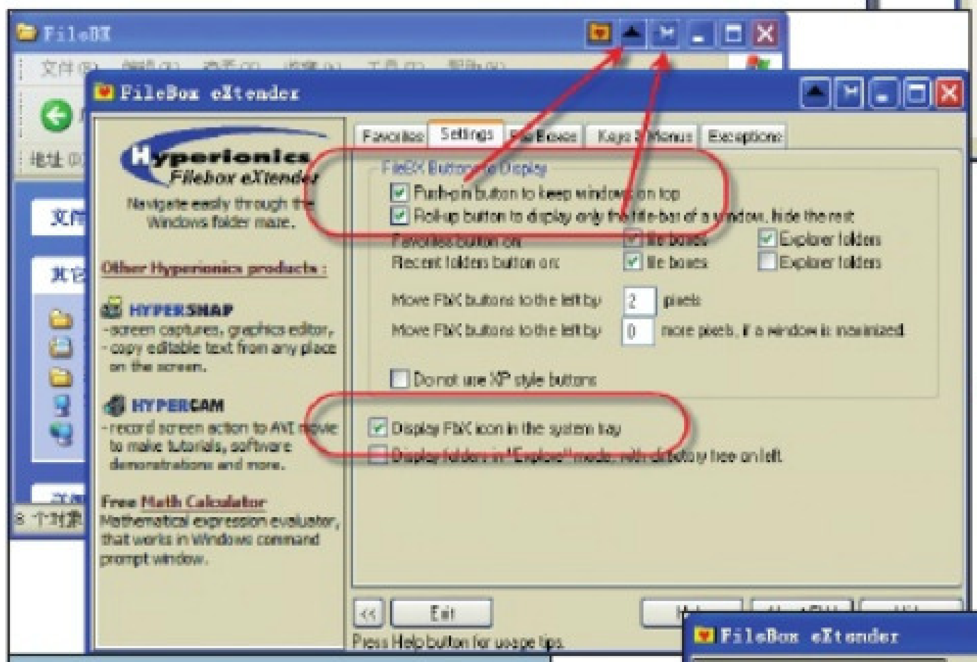


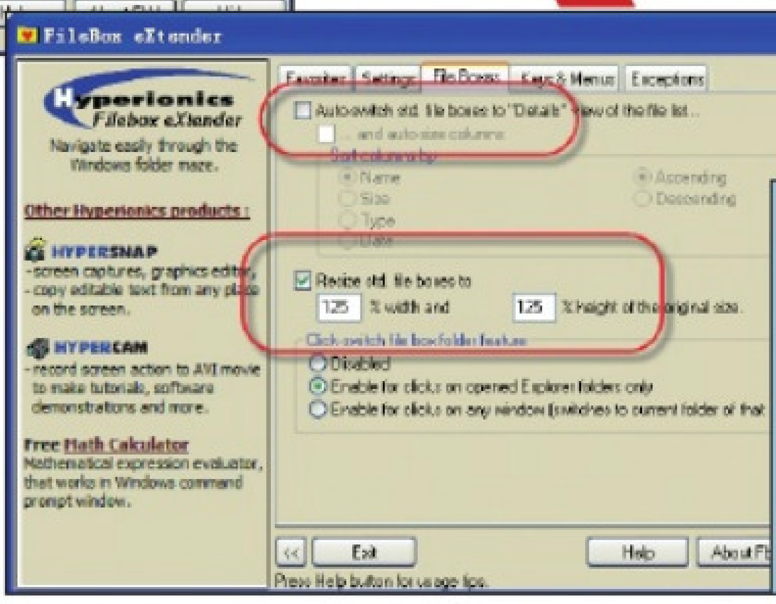
2 那么如何添加或删除自己的常用文件夹呢？最简单的方法是用资源管理器找到你的常用文件夹，然后点击心形图标，在菜单中选择“Add 当前文件夹名”（如图1中示例是“Add Filebox (D:)”），该文件夹就会进入到常用菜单中。要进行更复杂的菜单项管理，则可在上述菜单中选择“Configure”，在弹出的配置对话框新增（New Item）、编辑已有项目（Edit Item）、建子目录（New Sub-Menu）、删除项目（Delete Item）、添加分隔线（Add Separator）等。完成后可点击“Test Menu”按钮进行菜单测试。

小提示： 笔者建议不宜在常用菜单中添加过多项目，子目录也尽量少建。因为你就是想快速到常用文件夹，若是项目过多，反而影响一眼就能找到的便捷感。这和很多用户在任务栏快捷栏中放置过多图标，结果最后找起来反不快捷是一个道理。

3 它还有另一个更方便的功能。那就是还将自己无缝集成在系统的“打开”或“保存/另存为”的标准对话框中，这样无论是在哪个软件中打开或保存文件，都可快速地找到常用文件夹（如图所示为“画图”组件的“打开”对话框）。而且在此类对话框中，软件还添加了另一个时钟状的图标，点击它会出现一个系统最近使用目录列表，相信很多时候也会给你带来便利。

4 甚至在那种最简单的、没有层级导航下拉栏的对话框中（例如安装硬件驱动时的“浏览文件夹”对话框），它同样也会出现。这种时候如果你把驱动程序所在文件夹加入到了常用项目，一定会非常方便。





6 最后，软件还能在Windows标题栏上添加以下两个功能的按钮。图标1（Push-pin）可将本窗口置顶，图标2（Roll-up）是让窗口上卷，只剩下标题栏，喜欢的话也可选上。注意下面还有一个选项，可将软件图标放置到系统托盘，这样通过右击托盘图标也可快速打开常用文件夹。

5 如果你足够细心，会发现在打开上述文件夹时，对话框似乎变得比原来更大些了。没错，这是软件在考虑这种情况下，往往会需要更大的视野范围，而将对话框默认调大。软件默认增大为原来的125%，若你的屏幕分辨率较大，不妨将其改为更大一些：只要在上述Configure对话框的“File Boxes”标签下更改即可，注意这里还能将打开对话框中的查看视图自动切换为（Auto-switch）“详细信息”并能进一步排序，如果你更偏好这种方式不妨也勾选上。

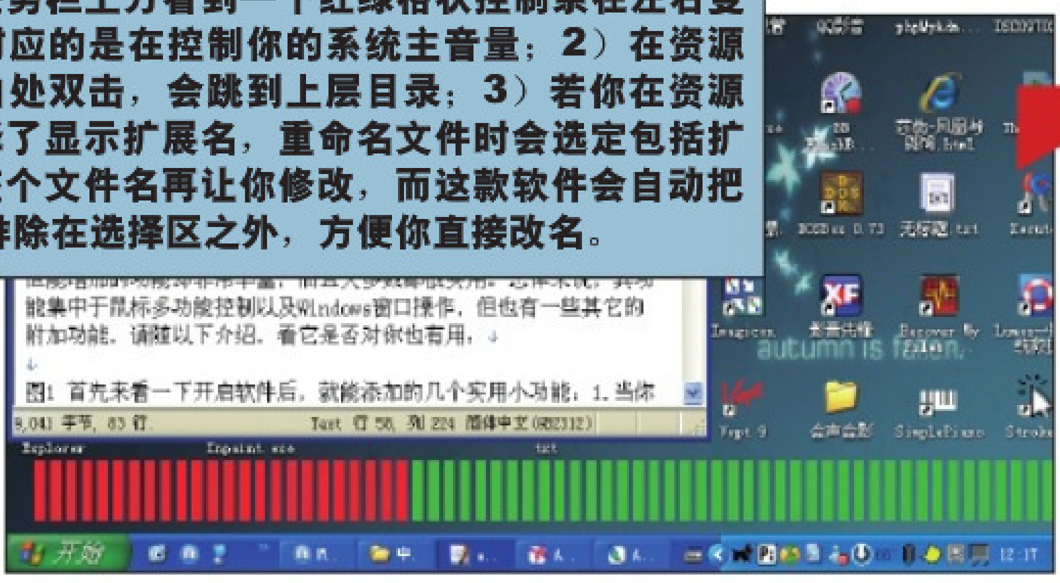
另外，你还可在“Keys & Menus”标签下为下拉菜单设置快捷键，改变系列最近使用目录的菜单项等，这里不再赘述。

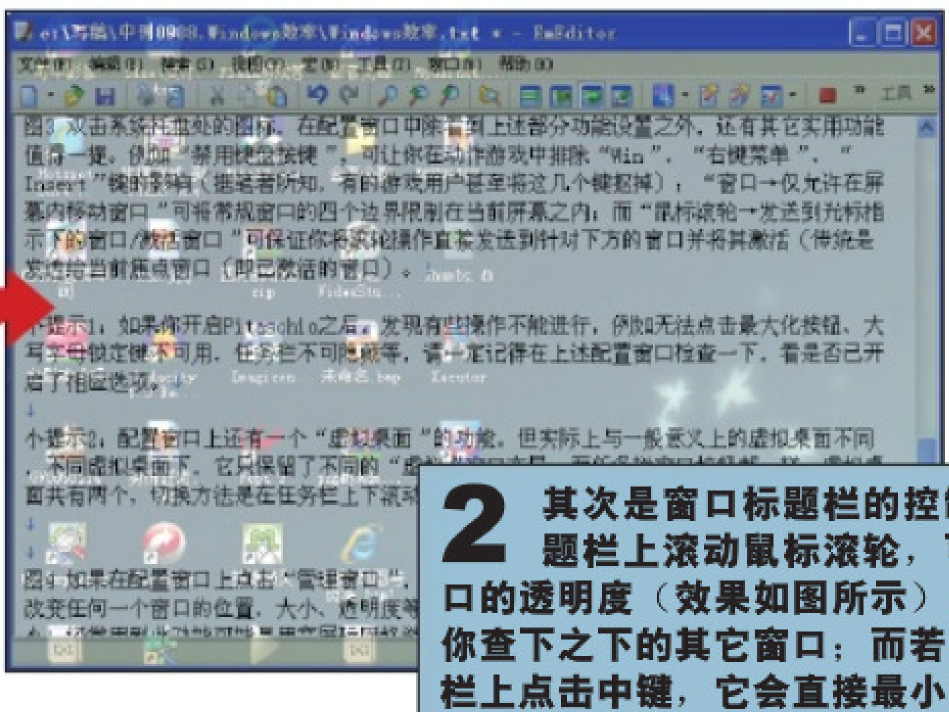
No.3 多才多艺的助手：Pitaschio

下载： http://www.onlinedown.net/soft/62132.htm

这款软件的体积非常小，解压后仅有350kB，但能增加的功能却非常丰富，而且大多数都很实用。总体来说，其功能集中于鼠标多功能控制以及Windows窗口操作，但也有一些其他的附加功能，请随以下介绍，看它是否对你也有用：

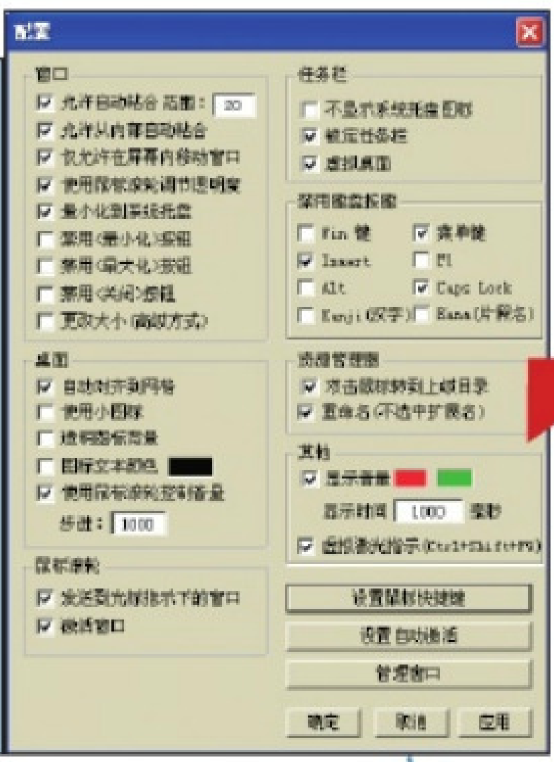
1 先来看一下开启软件后，就能添加的几个实用小功能：1）当鼠标位于桌面上方（无论桌面是否当前焦点，只要指针能“看见”桌面的局部就行），上下拨动滚轮，就能在任务栏上方看到一个红绿格状控制条在左右变动，这实际对应的是在控制你的系统主音量；2）在资源管理器的空白处双击，会跳到上层目录；3）若你在资源管理器中选择了显示扩展名，重命名文件时会选定包括扩展名在内的整个文件名再让你修改，而这款软件会自动把“.扩展名”排除在选择区之外，方便你直接改名。

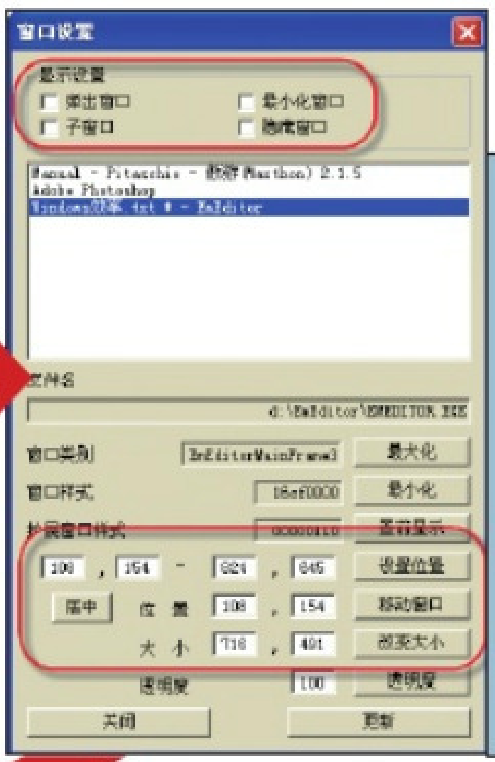




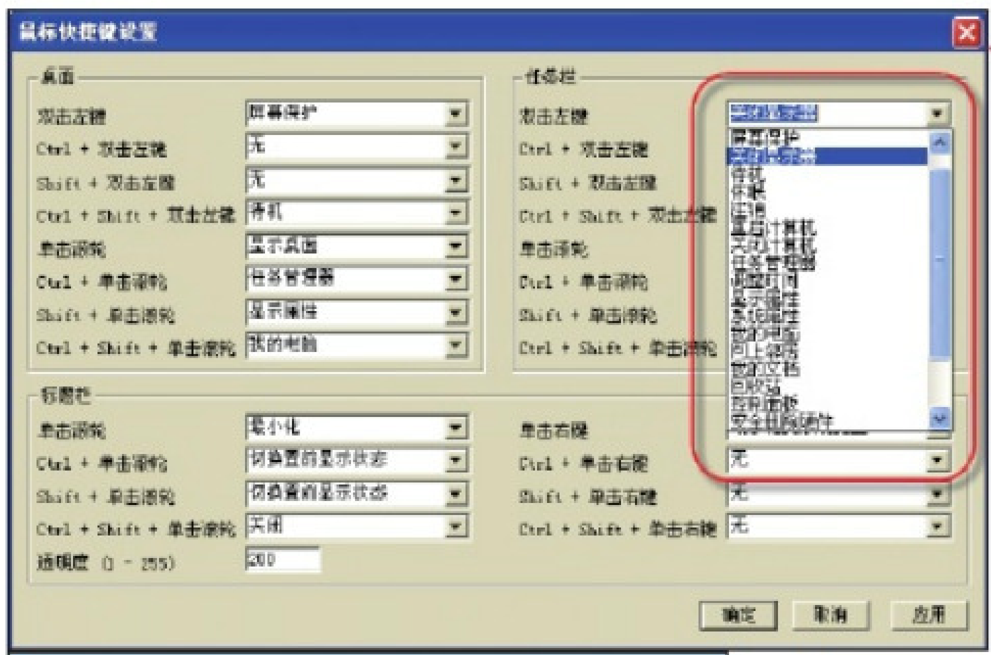
2 其次是窗口标题栏的控制：当你在标题栏上滚动鼠标滚轮，可直接改变窗口的透明度（效果如图所示），有时能方便你查下之下的其它窗口；而若是直接在标题栏上点击中键，它会直接最小化……更多鼠标功能还请继续参考后文设置。

3 双击系统托盘处的图标，在配置窗口中除看到上述部分功能设置之外，还有其他实用功能值得一提。例如“禁用键盘按键”，可让你在动作游戏中排除“Win”“右键菜单”“Insert”键的影响（据笔者所知，有的游戏用户甚至将这几个键抠掉）；“窗口→仅允许在屏幕内移动窗口”可将常规窗口的四个边界限制在当前屏幕之内；而“鼠标滚轮→发送到光标指示下的窗口/激活窗口”可保证你将滚轮操作直接发送到指针下方的窗口并将其激活（传统是发送给当前焦点窗口，即已激活的窗口）。





4 如果在配置窗口上点击“管理窗口”，那么你将会看到控制一个窗口的更多选项。这里可改变任何一个窗口的位置、大小、透明度等属性，而不管这个窗口原先是否被设计为可改变大小！经常用到此功能可能是用宽屏玩网络游戏的朋友，这样你可将窗口调到上下最大，而左右稍小一些，这样既可充分利用上下屏，又可将左右空出一部分做其他用（例如聊天）。具体使用方法在上方选定窗口，再到在下方“大小”处输入数值、工点击后面的“改变大小”按键。



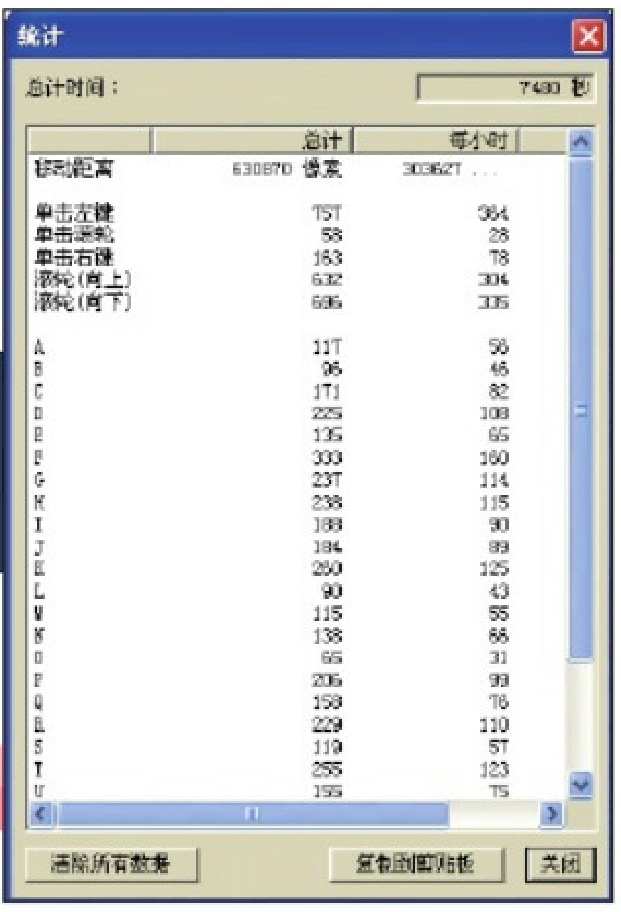
小提示1： 配置窗口上还有一个“虚拟桌面”的功能，但实际上与一般意义上的虚拟桌面不同，不同虚拟桌面下，它只保留了不同的“虚拟”窗口布局，而任务栏窗口按钮都一样。虚拟桌面共有两个，切换方法是在任务栏上下滚动鼠标滚轮。

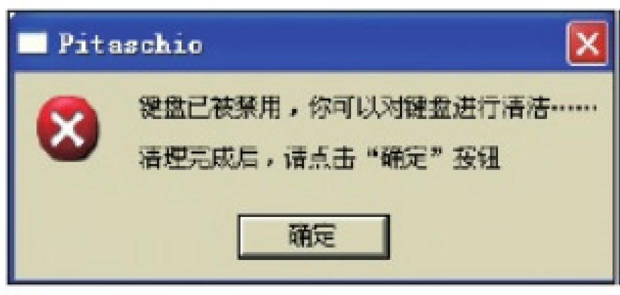
小提示2： 如果你开启Pitaschio之后，发现有些操作不能进行，例如无法点击最大化按钮、大写字母锁定键不可用、任务栏不可隐藏等，请一定记得在上述配置窗口检查一下，看是否已开启了相应选项。

5 在配置窗口上点击“鼠标快捷键”，即可对鼠标操作做更细致的设置。这里可对桌面、任务栏和标题栏等3个位置上的鼠标操作进行选择。你可选择自己习惯的方式和功能，注意这里可选的功能非常多，例如关闭显示器、最小化到系统托盘图标，据笔者的经验，不少的功能你可能都需另装一个软件才可实现，在Pitaschio却将它们全揽于一身。不过，软件的功能也有不完善之处，例如不能关闭显示器后立刻又将其恢复，否则会造成短时闪烁（若是隔上几秒钟再恢复就很正常）。

小提示： 这里的“显示设置”还可列出所有的弹出窗口、最小化窗口、子窗口和隐藏窗口，并能对它们同样进行操作，如果你对程序设计感兴趣，一定要试用一下。

6 此外，软件还提供了一个有趣的“统计”功能，请通过右击系统托盘处图标→统计来调用。这里会给出你鼠标移动距离、左/右/中键点击、以及所有字母键按键次数的统计。



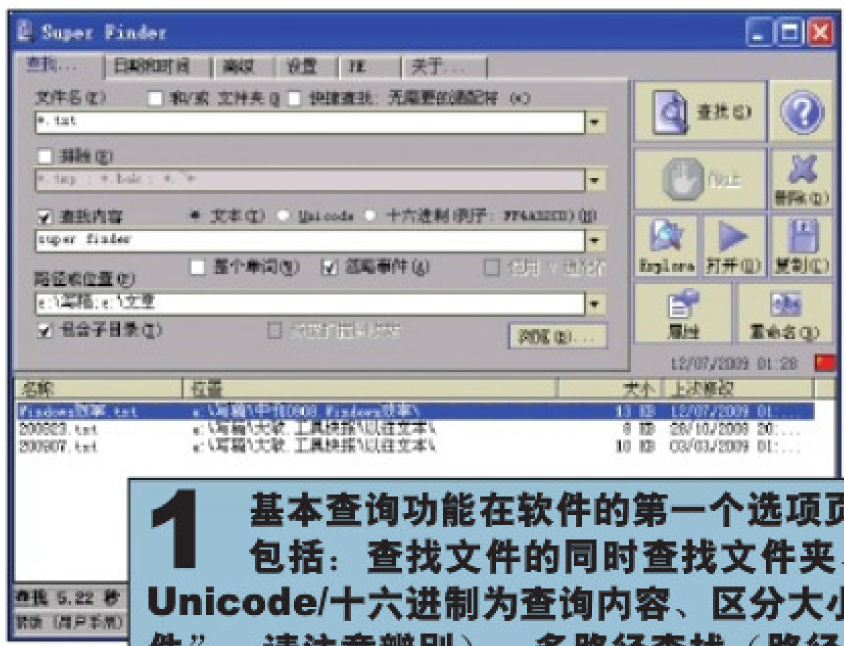


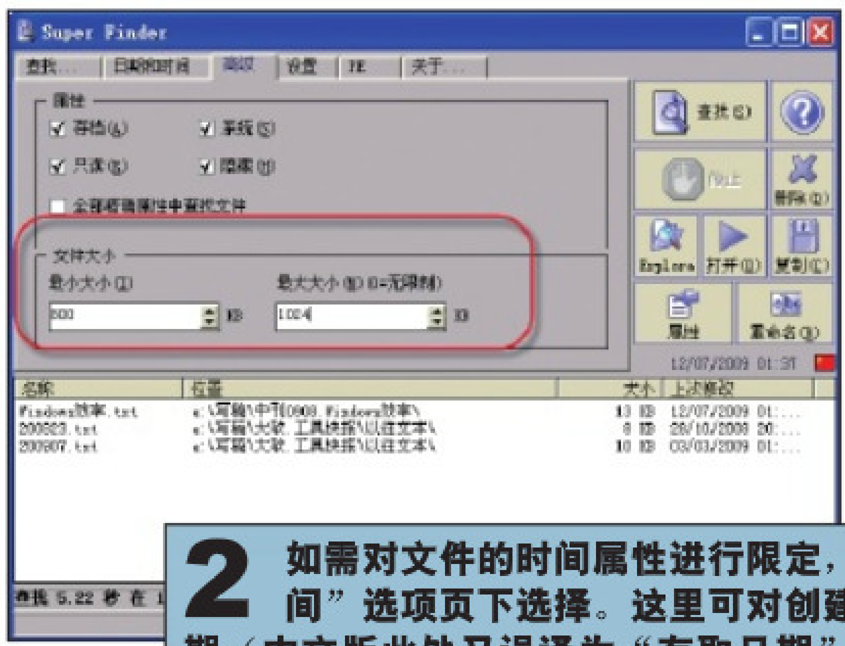
7 最后，你还可在系统托盘图标的右键菜单中看到“工具”菜单下有3个子工具：清理鼠标、清理键盘、密码生成器。前两个清理工具有些意思，当选择后，它会弹出对话框并暂时锁定鼠标/键盘，以免清理时误输入。清理完毕后再按其提示解锁即可。

No.4 超简洁Windows全文搜索替代：Super Finder

下载： http://www.skycn.com/soft/25469.html

Windows自身所带的全文搜索功能诸多细节都不能令人满意，使用起来不算方便。能替代它的软件较多，但说到用起来上手要快、界面简洁、同时功能还不弱的，笔者首推这一款Super Finder。





1 基本查询功能在软件的第一个选项页上即可完成。这里可选的项目包括：查找文件的同时查找文件夹、过滤排除查找、可以纯文本/Unicode/十六进制为查询内容、区分大小写（中文这里错译为“忽略事件”，请注意辨别）、多路径查找（路径之间用分号“;”隔开）、包含子目录等。此外它还支持一种智能查询模式，该模式将会为你的文件名前后自动补上通配符（中文译成“无需要的通配符”，意义亦不明）。

2 如需对文件的时间属性进行限定，请在“日期和时间”选项页下选择。这里可对创建、修改或访问日期（中文版此处又误译为“存取日期”）进行限定，时间限定可精确到秒。要提醒的是搜索完成后别忘了勾除这里的内容，再回到“查找”选项页进行下一次查询。

3 “高级”选项页下可设置文件大小（最小精细到1kB），同时，还可对文件属性，如只读、隐藏、系统、存档等进行限制。

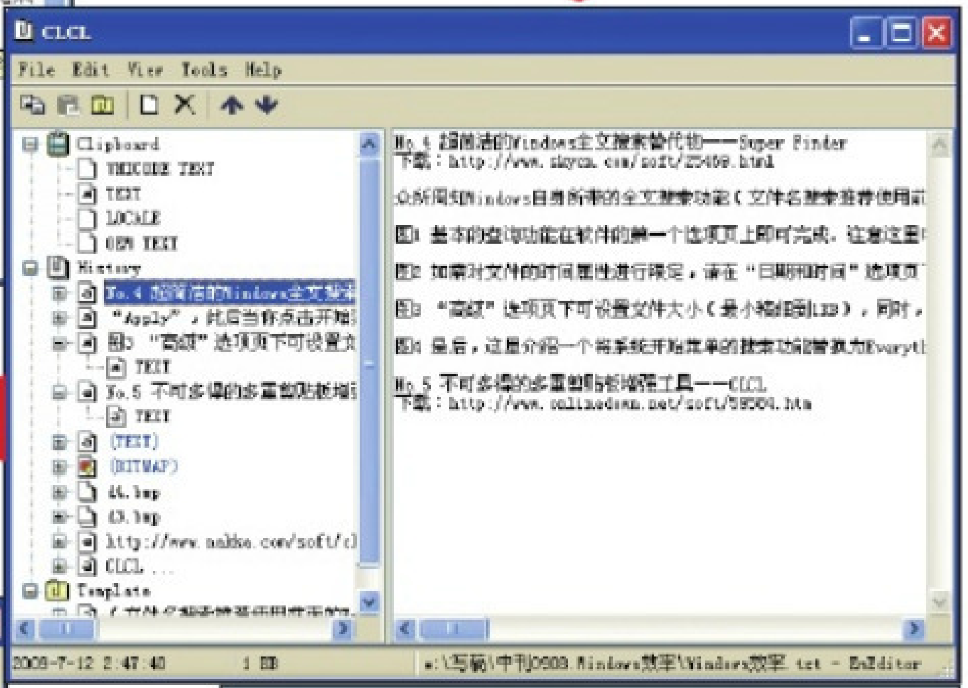
4 最后介绍一个将系统开始菜单的搜索功能替换为Everything或Super Finder的小工具RerouteXPSearch（下载：http://down.tech.sina.com.cn/content/42851.html）。用它选择要替代的程序并“Apply”，此后当你点击开始菜单上的搜索按钮，它就能直接打开你设定的程序。不过注意，如果WinXP使用的是经典菜单，搜索功能为一级菜单而非最终功能菜单项，那么该功能就会无效。

No.5 易用可扩展多重剪贴板增强工具：CLCL

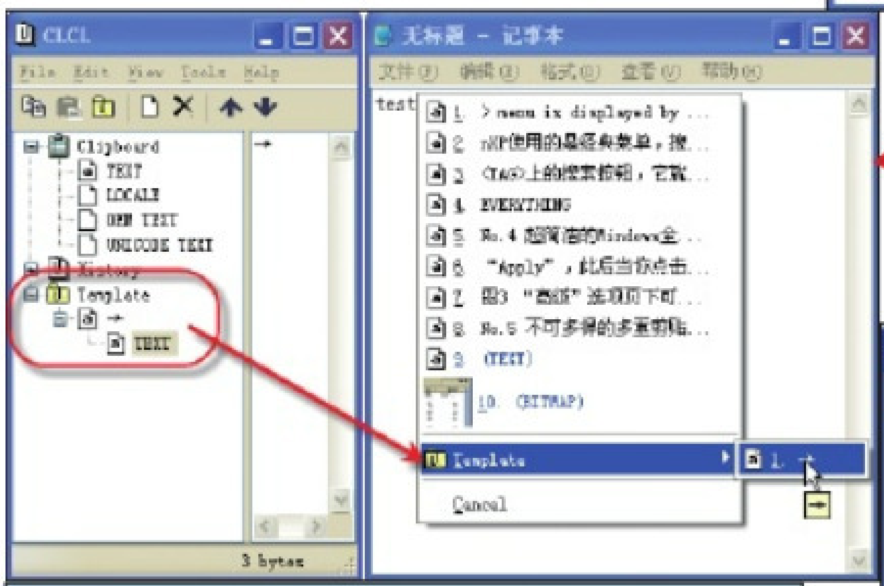
下载： http://www.onlinedown.net/soft/59584.htm

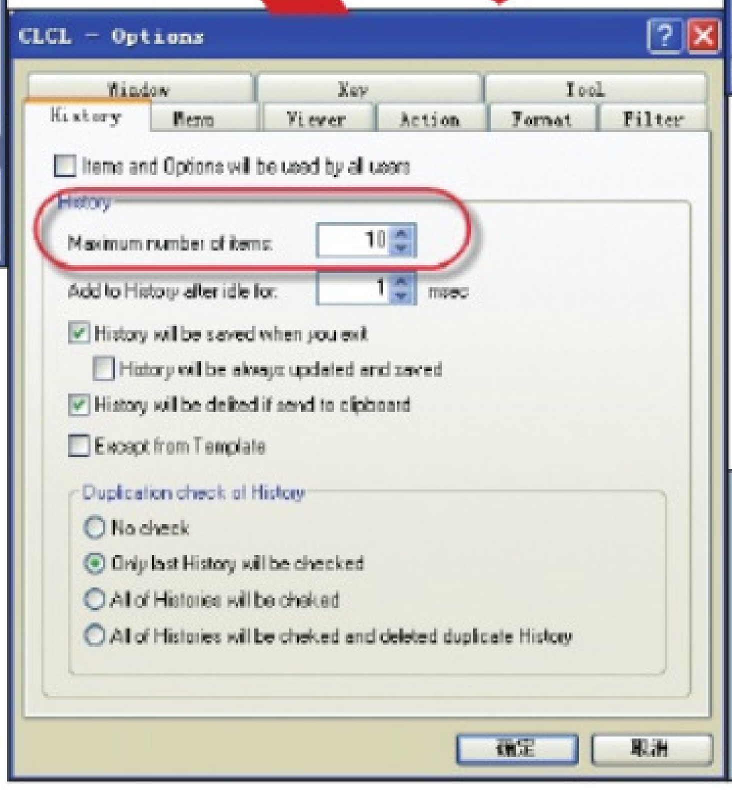
其实这是笔者使用最频繁的一个工具，但考虑普通用户不会像笔者这样经常进行文字处理，仍将其放到了较后位置。它是一个很好用的多重剪贴板工具，若是你愿意花些功夫进行扩展，它还能变得更灵活。

1 软件运行后，将于后台默默保存最新的剪贴板内容，不会让用户有任何觉察。而当你在文字输入区域按下默认快捷键“Alt+C”，一个包含多重历史剪贴板内容的菜单立刻会弹出，之后只要用方向键、数字键、鼠标点击的其中之一进行选择，该内容就会自动粘贴到当前插入光标所在的位置。



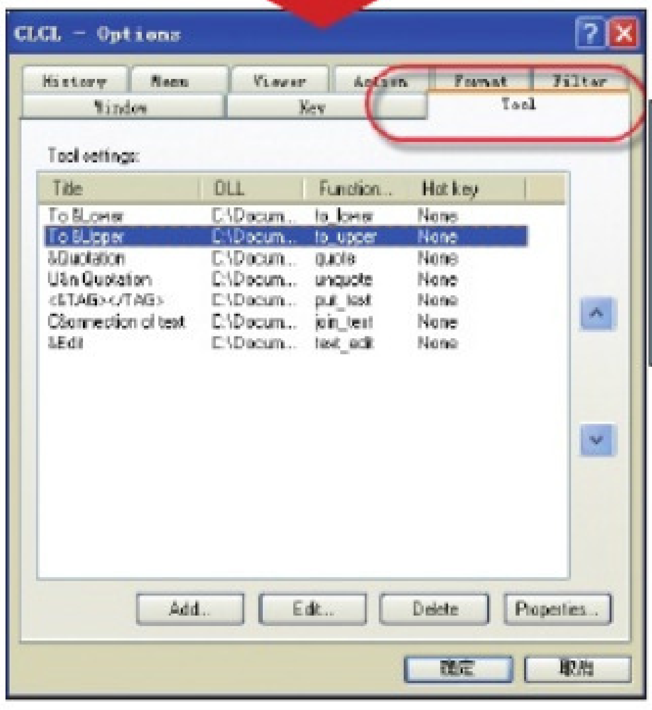
2 在上述菜单中，支持文字、图像的预览，但若是你想进一步查看详情，甚至想编辑其中的内容，可右击系统托盘处的程序图标，选择“Viewer”菜单项，即可对历史剪贴板项目进行管理。





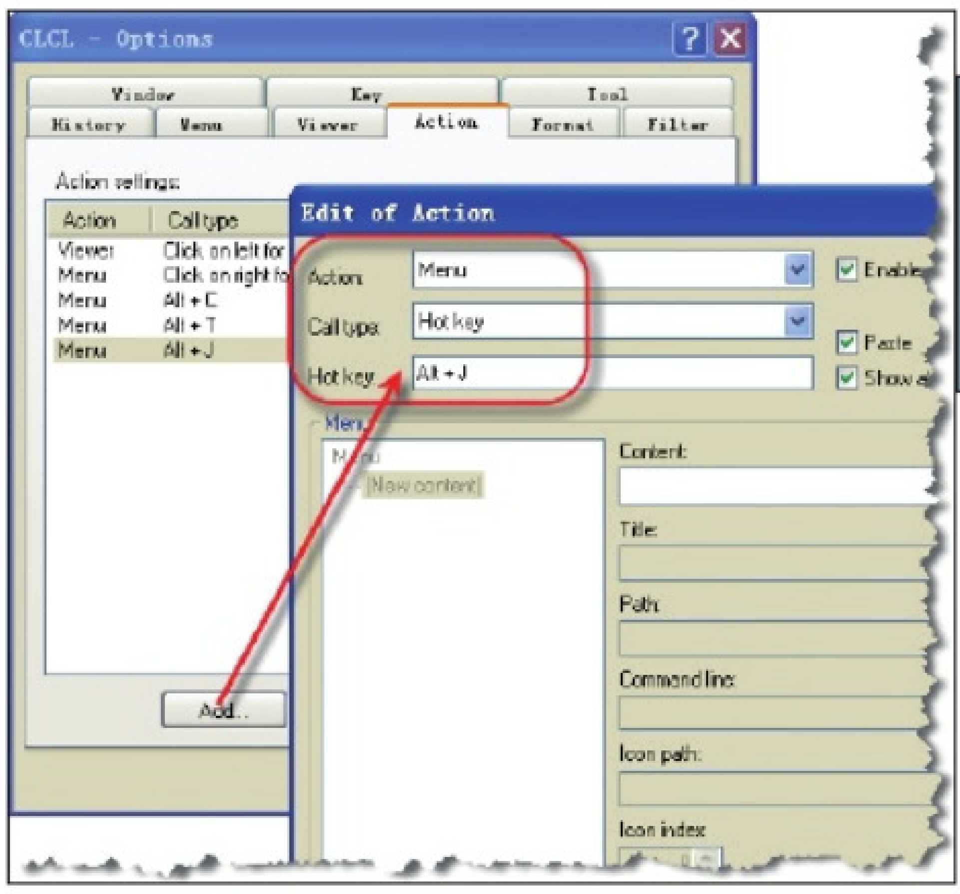
4 利用CLCL还能实现常用文字、符号等的快捷输入（如笔者经常要用打的“→”符号）。在如图2中的窗口中，你会发现右侧树形目录下有一个“Template（模板）”项目，在管理剪贴板内容时，只要右击某内容，然后选择关联菜单项“Add to Template...”将其加入模板项目。之后出现剪贴板菜单时，只要选择“Template”就能看到你加入的项目（如本图右侧示例）。它是固定不变的，因此可长期使用。

3 如果觉得系统给的剪贴板数目不够用，或嫌其太长。可在上图中点击菜单“View→Options”（亦可于系统托盘图标的关联菜单进入）。进入“History”选项页，更改“Maximum number of items”后面的数目即可，本操作将于下次加入新剪贴板内容时生效。

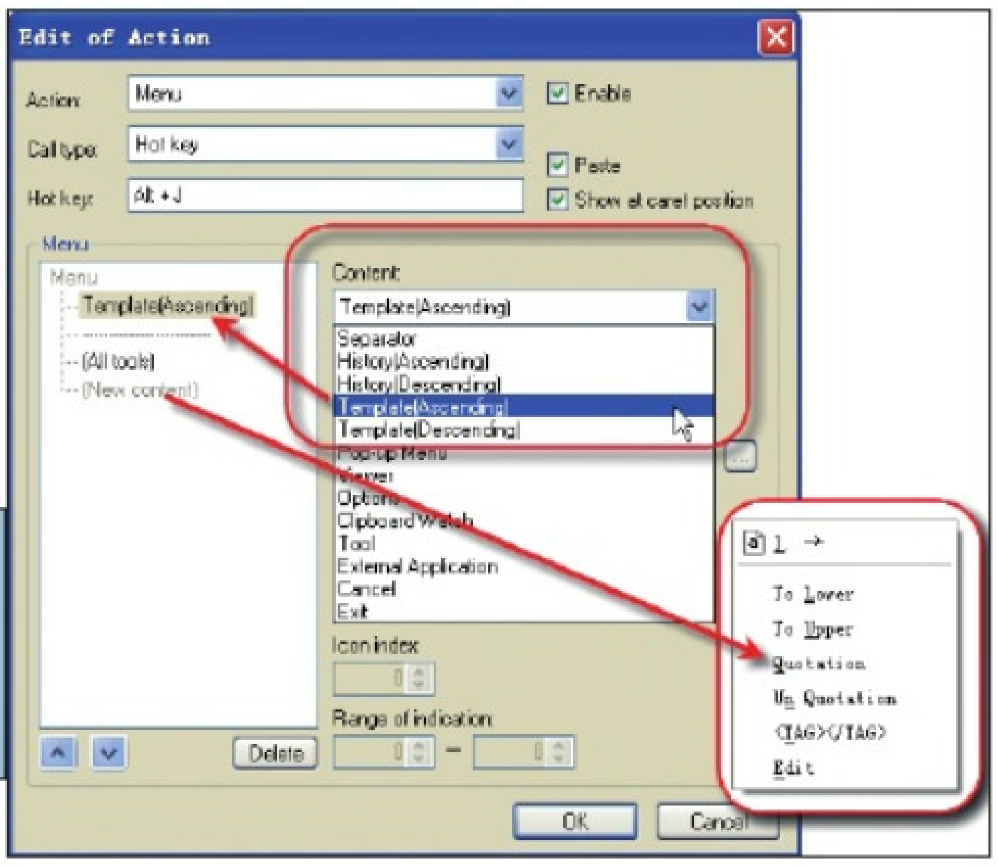


5 此外这款软件还设计了很强的扩展功能，在Options对话框找到“Tools”选项页，在这里可为其增加插件。插件可到官方网站http://www.nakka.com/soft/clcl/index_eng.html下载。下载来的插件为.dll文件，只要在选项页中将其“Add”进来即可。可惜的是作者已停止开发本软件数年，目前实用的插件不多，笔者推荐其中的转换大小写、清除历史、清除剪贴板等。

小提示： 下载来的每个.dll文件都包含有多个插件功能，需逐一添加。部分插件使用时会需要你填入参数，例如有剪贴板操作时播放声音，就需要你自己寻找对应的.wav声音文件。



6 添加到Tools中的插件可通过管理窗口的Tools菜单调用，但实际上它可直接用于你在编辑中的任何一段文字。具体方法是在Options对话框中进入“Action”选项页，在这里你可更改或定义一个全新的弹出快捷菜单（它也可随时随地弹出！）。例如要建立一个同时包含有Template和Tools项的菜单，只需新建Action，然后将弹出对话框中，将“Action”设为“Menu”，“Call Type（调用类型）”选为“Hot Key（快捷键）”。再到下方“Hot Key”处设置自己喜欢的组合键。



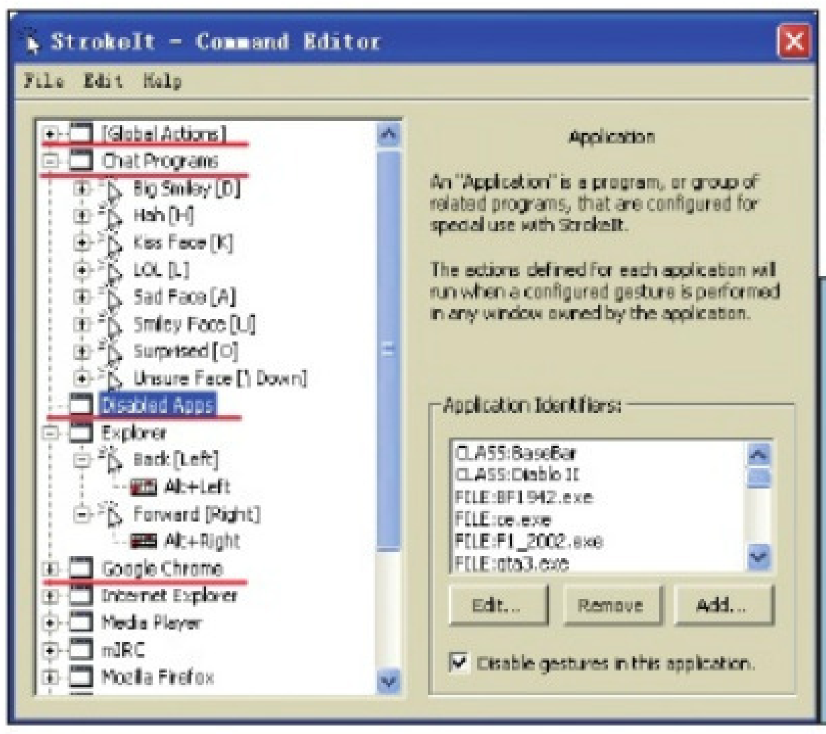
7 之后点击左下灰色的“New Content（新内容）”，此时右侧诸项目变得可用，在“Conten”的下拉菜单中选择你要添加到快捷菜单中的项目即可，这里的“Template、All Tools”等就是我们之前看到的模板项目和插件工具，“Separate”则表示分隔线。如图设置好内容，将来你按下快捷键“Alt+J”，就会弹出如图右下所示的菜单。

No.6 鼠标手势大师：StrokeIt

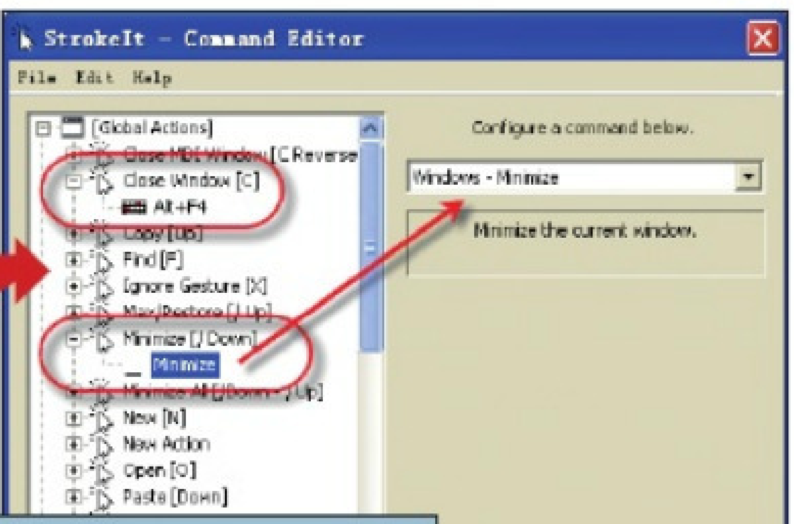
http://down.tech.sina.com.cn/content/8884.html

这款鼠标手势软件在笔者硬盘中待了足有四五年之久。注意它的0.95版有汉化版，但最新的0.96版（为0.95三年之后的更新版）则尚无汉化，0.96支持Windows 7，可便携，请视自己情况选择，本文以0.96版为例讲解。

小提示： 之前未接触鼠标手势的读者，需了解一下：所谓鼠标手势，就是按住鼠标右键不放，划出一条连续笔画，具有鼠标手势识别的程序，会将右键所划路径显示出来，识别后即可作出预设的反应。

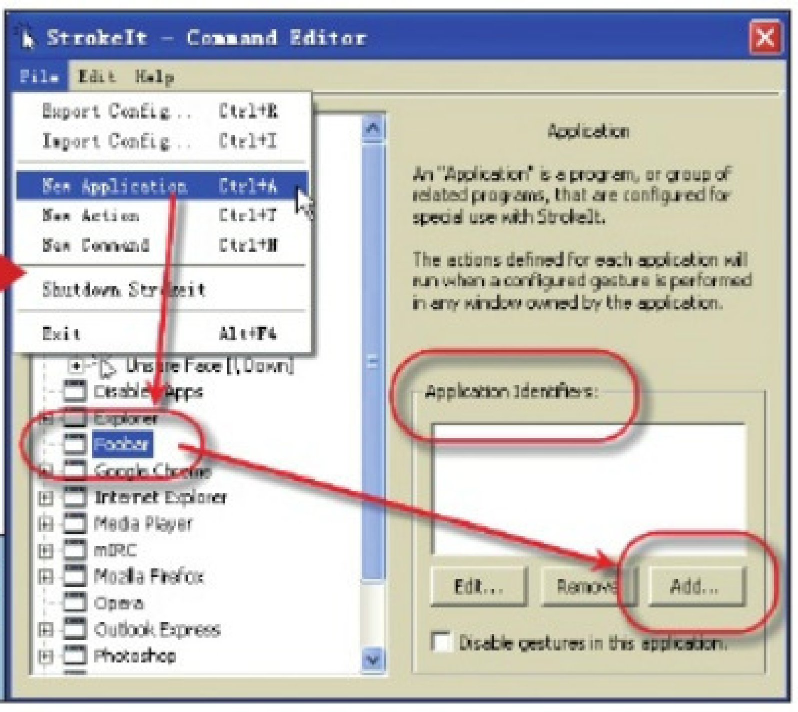


1 使用StrokeIt，首先要分辨的是它是针对不同目标而设定手势。在程序主界面（双击系统托盘处的程序图标可看到）的左侧，可看到这儿有通用操作（Global Action）、程序组（如聊天程序组Chat Programs）、个别程序（如Google Chrome）以及禁用程序（Disabled Apps），假如这些目标中有相同的手势，那么优先度是从后而前。例如你在Disabled Apps中设定了某程序禁用鼠标手势，即使在其他组中设定手势也无效。



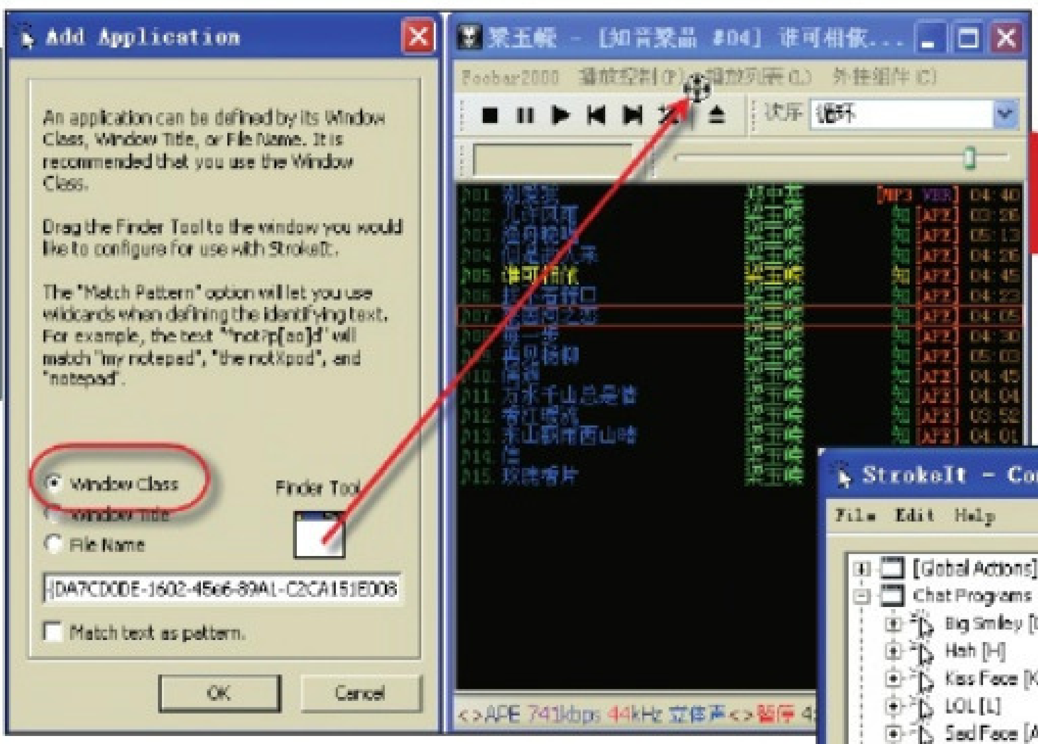
2 之后需了解每个具体手势的组成。它是由手势动作（Actions）和之下的命令（Command）组成，每个项目可根据需要添加多个动作和命令，但笔者建议越简单越好。Command有多种类型，例如热键、插件命令等（实际是由程序包中的几个.dll文件提供，但具体使用时无需了解细节，能知其含义即可）。如图所示，通用命令下的手势动作“C”下对应热键命令“Alt+F4”，即关闭窗口），而斜向下（/ DOWN）手势动作是代表一个Windows插件命令，表示最小化窗口。

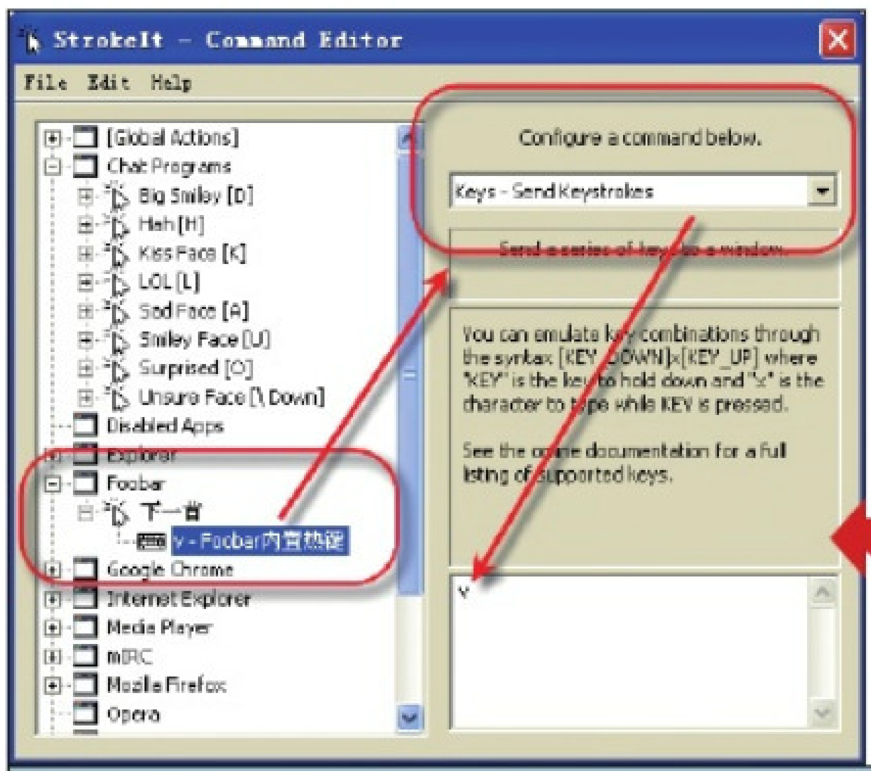
3 了解这些后，你迫切需要知道的可能是具体某个手势的正确划法。官方给出的图片说明是在http://www.tcbmi.com/strokeit/actions.shtml?app=files/All%20Symbols.cfg。也可下载帮助文件http://home.arcor.de/strokeit/downloads/strokeithelpchm.zip，在其中的“How To→Drawer standard gestures”部分查看。

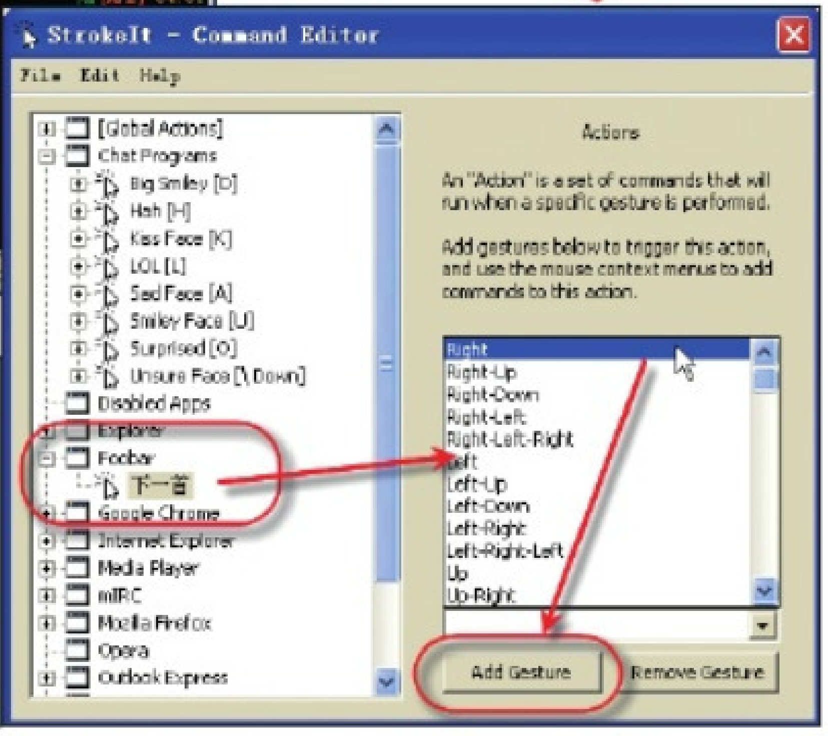


4 下面我们来示例如何为播放器Foobar添加播放手势。首先点击菜单“File→New Application”，将新添加程序重命名为“Foobar”。选择其，再点击右侧“Application Identifiers（程序标识）”下的“Add”按钮。

5 这时将弹出一个“Add Application”对话框，确保选定的是“Window Class（窗口类，用于标识一个窗口）”，然后点击右侧“Finder Tool”下的靶状图标，将其拖动到事先打开的Foobar窗口。放开后，窗口类就会被找出来。这样，往后在Foobar窗口上的手势就会被StrokeIt识别到已定义好的Foobar程序手势中。







6 回到StrokeIt编辑窗口，在Foobar上右击，选择“New Action”，将新动作重命名为“下一首”。选定它，在右下动作下拉列表中选择“Right”，即向右划的鼠标手势，然后点击“Add Gesture（添加手势）”将其加入手势列表。如前所述，这里可添加多个连续手势，但本例一个手势就足够。

7 在“下一首”上右击，选择“New Command”，并将新命令命名为“v - Foobar内置热键”（可任意命名，这只是为将来修改时能看得懂，这里的意思是Foobar内建了“下一首”的热键是小写字母v）。在右上“Configure a command below（在下方设置命名）”之下，选择“Keys - Send Keystrokes（发送按键）”，然后到右下编辑栏填入小写字母“v”。完成之后，在Foobar中，只要按住右键向右划，即可切换到下一首。

小提示： 如果需发送组合键，可选择命令类型“Key - Hotkey”，但该类型不可发送小写字母。发送热键需对软件或系统所有快捷键有一定了解，请在具体软件的设置中查看或配合设定。另，本例只是讲述了按键的发送，实际还有更多实用命令，请读者自行研究揣摩，这里就不再一一细述了。

No.7 局域网使者：MyLanViewer

下载： http://www.onlinedown.net/soft/3173.htm

对于身在局域网、经常访问局域网共享资源的用户而言，这款软件的功能堪比单机上的Everything，此外它还让你对局域网上的共享资源一目了然，亦可让你更好地控制自己的共享资源。

1 软件启动后首先进入“Scanner”扫描界面。点击工具栏上的头两个图标，即可对整个局域网资源进行扫描。很快每台联网机器的信息就会以树状列出，除了机器名、操作系统、工作组、已登录用户等，更重要是可看到其上所有的共享文件夹以及FTP和HTTP资源（如果访机器已开放该服务端口）。如觉某机器上的共享资源颇具价值，可右击其将其收藏（Add To Favorite），之后直接就可通过左侧“Favorite”图标访问收藏。

2 这时点击界面下方的“Resources”标签，这儿以资源分类的方式（而非之前的按机器分类）列出了所有的共享资源，方便你以另一种方式查找资源。

3 但在这个信息爆增的年代，当然最实用的还是搜索功能！点击右侧“Search”按钮，就可在指定的IP范围内，搜索各种共享文件。例如，要搜索所有的纯文本共享资源，只要在键入“*.txt”再点击工具栏上的“搜索”按钮，很快就能看到所有的共享纯文本文件。点击某文件前的“+”号，还可进一步查看其信息。

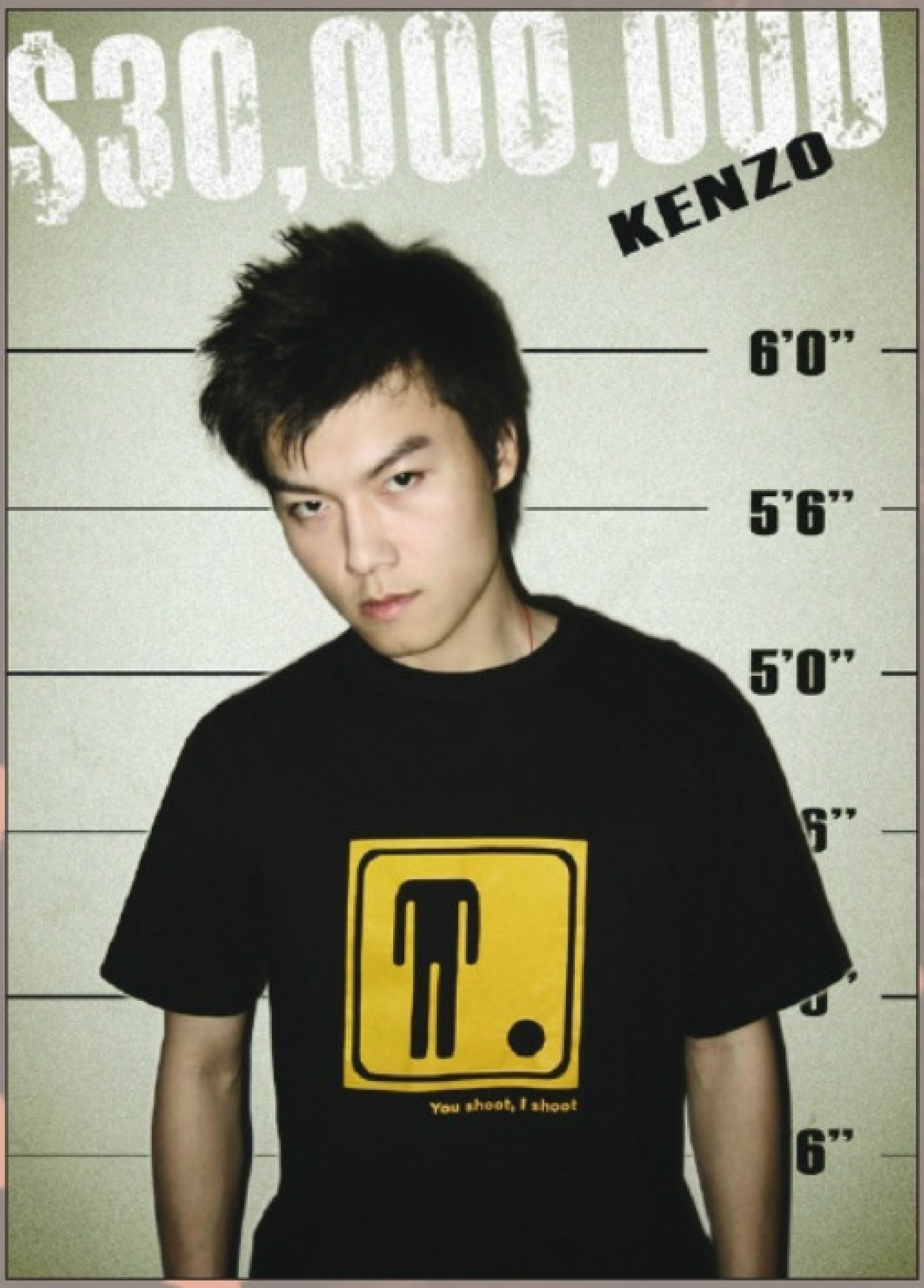
4 点击最下方的“Folders”，可对本机的共享资源进行管理。这里列出了本机所有共享的文件夹，只需右击某文件夹就可选择将某资源禁用或解禁，抑或将资源完全关闭，再不用手动去“我的电脑”中一个个设置。

结语

以上7个软件，除最后的MyLanViewer是共享外，其他均为免费使用。相信安装它们并学会使用，一定能让你的电脑如虎添翼，寻找到风驰电掣般的使用快感。

陈楸帆：现实是脸，想象是粉

林晓：本期剧场出场的这位作家，算得上是二十一世纪幻想圈的种子选手了——陈楸帆，尚未至而立之年，生于海滨邹鲁，负笈北大燕园，现供职于某互联网公司。自言幼时便好舞文弄墨，胡编乱造。却正对了幻想文学信马由缰，无拘无束之需。于是他的小说频频见刊，更获台湾奇幻青龙奖，足以自傲。本期他为读者们带来脱胎于《生化危机》游戏的小说《丧尸》。写僵尸的小说很多，这一篇剑走偏锋，颇具创意。至于究竟是什么样的一个故事，往下看你就知道了。



我是怎样跟科幻发生关系的

经常有朋友介绍说“这是写科幻小说的”，然后我就会看到对方脸上现出看到外星人的表情，也许这就是中国社会对科幻的认识现状，大致等于外星人、怪物或者时间旅行之类的。

从很小，我就看父亲从单位带来的《知识就是力量》《科学画报》上面的科幻小说，印象最深刻的是《失落的世界》和《微观世界的神》，后来又读了凡尔纳的《神秘岛》等，然后由于身处改革开放前沿阵地，很早就在电视上看到了《星球大战》系列以及《星际旅行》动画片。所以我觉得，在同龄甚至更小一辈的人里，可能很难找到像我这么“核心”的科幻迷，逛遍市里所有的书店，把能买到的科幻小说全买了，然后开始尝试着创作。

最早写的一篇科幻可以追溯到小学，华丽的太空歌剧、死光枪和机器人，所以你可以看到我的作品里很少涉及这几方面，有童年阴影。第一次发表作品是在1997年，初三，回顾这十几年，最大的感受是，像我这么三分钟热度的人，居然坚持了下来，真是难得，我猜这可能跟某种认知模式也就是传说中的缘分相关。我不认为科幻文学小众，看参照物是什么了，跟股票比起来，什么都很小众。

科幻小说是一种逃避主义色彩很强烈的类型，但同时，它又十分积极地用想象力去介入、扭曲并改造现实，也许正是这种两重性，与我的性格相互吻合，造就了这段至今没有结束的缘分。

我对写作的看法

也许是读了中文系的缘故，之前很长一段时间，写作充满了镣铐感，总觉得放不开手脚，因为你看过太多的高山大海，总觉得自己的小打小闹没有价值，甚至没有意义。

度过了大概一年的修整期，我明白了写作其实像吃饭睡觉一样，是一种个人的生活方式，是一种观察世界，表达自我的诉求，想写就写，想怎么写就怎么写，没有必要“执着”。

许多人说过我的小说形式感比较强，我认为，小说之所以为小说，而不仅仅是故事，就在于它的形式感，因此对于形式感的追求，是每一个有创作自觉的人所不应该放弃的。就像托尼莫里森的《爵士乐》，你一看标题就会想，这肯定是一篇节奏感像极了爵士风格的作品，形式主义不是个坏词，它也不是现实主义的反义词，它包括对语言的运用、节奏感、情节设置以及整体的结构等，甚至也包括对思想内涵的表达。

最近写的小说都运用了双线甚至多线结构，线索之间的衔接和照应都是经过反复思考的，你需要对自己的作品有一种预判断，如果这样子的话，会是一种什么样的效果，那样子呢？小说是一个沙盘，你可以把情节来回倒腾，可以摆弄出无穷多种花样，但你要的只是唯一的某一种结果。

现实主义是一种价值判断，我从来没有离开过现实主义，但也许，现在比以前更喜欢简单直接的表达方式而放弃了语言上的华丽感，所以让人感觉更加现实了。

我对游戏的看法

广义地说，人类历史就是一场游戏史。当你用游戏的眼光去看待生活和世界时，许多原先无法理解的事情都变得可以理解。许多人误解了“游戏人生”的含义，以为是一种放浪形骸、不负责任的态度，但，游戏都是有规则的，游戏的人生是有规则的人生，人在追寻快乐与满足的过程中不断地进行自我完善，最终面对大Boss或者终极任务——死亡。这是我所说的游戏人生，现在的问题是，许多人的生活毫无规则可言。

狭义地说，80后的成长史躲不开游戏，线上的、线下的、红白机、PSP、纸牌、桌面……即使像我这么排斥在屏幕前消耗时间的人，却也免不了目睹并体验了游戏的进化和繁荣。我认识许多热爱游戏的人，有的人以此为生，有的人用虚拟社区代替了所有人际交往，有的人甚至模糊了真实世界和游戏世界的界限，比如，跟一起打魔兽的人结婚……诸如此类。

这是一种很有趣的多元化局面，突破了单一的生活位面，人与自身，人与人，人与世界的关系都在游戏中变得复杂而多变。作为这个游戏时代的体验者与观察者，倘若有一天能创作出真正简洁、优美又意蕴无穷的游戏小说，把更多个人的体验融入到小说里，从而触动读者的共鸣，每个人都能在里面看到自己的游戏人生，我的人生也就算是通关了。

有那么一阵儿，世界命悬一线，几乎玩儿完。后来操印度口音的英雄出现了，拯救了人类，或者说拯救了运气好的那部分人类。可对我来说，有时候，我宁愿救世主没有降临；我宁愿这个世界被彻底毁灭，然后从血与火中重生。

——陈默日志：2018年11月30日

1．Hello，World

我犯了一个错误。

这个错误如此愚蠢，如此致命，就像是火灾时，纵身跃出26层高的天台，可消防车还被堵在路上，缓冲气垫还没有打开。于是在自由落体的过程中，狂飙的肾上腺素将心脏加速到极限，然后，就那么一下，它再也跳不动了。

于是，你诗意地死在空中，然后再不那么诗意地摔个稀巴烂。

我把两个弹匣袋搞混了，就像把办公室和家里的钥匙搞混，就像把该发给A老板的邮件发给了B老板。这类事情常在我身上发生，但不是今天，最好不是。

我捏着本应该属于SGT防御型霰弹枪的12号霰弹，试图装进Mini-14执法型那苗条的枪身里，这已经不仅仅是尺寸的问题，而是脑子进水问题。

而它们已经很近了，我能闻到那股加强型臭豆腐味儿。MCU-2A/P型防毒面具能过滤大部分的致命病毒和化学物质，却抵挡不住这阵让人翻江倒海的恶臭。那是各种变质腺体的分泌物与细菌相互作用的结果。

这是某座写字楼其中的一层，周围的布置让我觉得眼熟：墙上贴着各种报表、照片和诸如“诚信为人，用心做事”之类的标语，天花板上的空调出口呼呼地吹着冷气，转椅静静地朝向各个角落，隔间里电脑屏幕不时闪烁，就像一家到了午餐时间的正常IT公司。

我试图用卫星电话联络总部，没有信号。情急之下，我拿起办公桌上的电话，线路上传来的却是娇美的录音声“对不起，您没有拨打国际电话的权限，请联络行政部相关人员”，我重重地把听筒摔落。

叮，电梯到了。

一阵沉重而迟缓的脚步声贴着地面传了过来。我从来没想过，这群狗娘养的还会按电梯按钮。照专家们的说法，变异III期的丧尸智力水平只相当于3岁的孩童，看来这一定是个天才儿童。

我躲进一间黄色的会议室，因为它足够大，而且前后各有一个门，进可攻，退可守。

我猫在椭圆形的圆桌下，一边死盯着门口，一边给枪头安上了M7刺刀——尽管这对于外皮高度角质化的丧尸兄弟来说，不过是挠痒痒，除非我能一刀砍下它的脑袋。

门被轻轻地推开了，这哥们儿身形相当高大，以至于我只能看到胸部以下的部分。

它穿着三件套的黑色西服，左右摇晃，拖着沉重的步伐迈进房间，它肯定闻到了我的味道，正如我能清楚闻到它的体臭一样。

它不紧不慢地朝我的位置走来，我屏住呼吸，攥紧枪，手心湿滑，身体不由自主往后缩着，直到撞上坚硬的实木。

只要见过那些死在它们手下的残尸，你的反应会比我更激烈。

丧尸的身体狠狠碰上桌沿，停下来，似乎有点不知所措。由于神经系统受病毒侵蚀，它们没有痛感，没有恐惧，

但同时，它们面对复杂情况时反应迟钝。如果是在空旷的广场上相遇，人类多半会被它们敏捷强大的动物本能和肌肉素质所掳获，撕成碎片或者沾染上带毒体液，成为它们的一份子。但如果在地形复杂的场所，谁死谁活就不好说了。

“狭路相逢，勇者胜。”我脑子里突然蹦出这句话，这是我的老板麦克张的口头禅，每次开会他都会不厌其烦地在开头、中间及结尾部分重复三遍，甚至还强迫我们把这句话加在MSN的昵称上。

此时，这句话突然循环播放起来，像符咒般念诵不止。我脑袋一热，冲上前往那丧尸大腿根部就是一刀，刀刺穿了它的大腿，各种颜色的汁液喷溅着，它仰天长啸一声，趔趄着往后退去。我还没来得及松手，巨大的力量便把我连人带刀一起拖了出去。

又一个他妈的低级错误。作战手册上写了，用刀的时候尽量从背后袭击，同时用割的方式，而不是刺，因为丧尸的肌肉硬化严重，刺进去的刀基本上就像是石中剑，而你绝对不是亚瑟王。

血溅满了我的面具，护目镜上一片鲜红，我慌乱擦抹。

透过鲜血淋漓的玻璃，我看到了一张怒发冲冠的脸，尽管肿胀扭曲，布满了各种乱七八糟的突起和溃烂，我却依然能分辨出它的主人，那是一个能让我瞬间丧失一切抵抗能力的人。

我的老板——麦克张。

麦克张耷拉着脑袋，一瘸一拐地朝我逼近，大腿根上高高挺着那杆Mini-14，滋滋地往下淌着液体。

它的表情似乎在说，我会扯开你的身体，撕下你的皮肉，痛饮你的鲜血，就像我一直想干的那样。

而我却只是瘫在地板上，像条虫子一样不断往瑟瑟发抖，不住地道歉：“Sorry，麦克，我真的不是故意的，sorry啊……”

“小伙子，坐过站了吧……”我抽搐了一下，睁开眼，是售票员充满关切的面孔。

糟糕！早上还有个会，我飞奔下车，跑到马路对面打车奔往公司。

惊魂未定的我回忆着刚才梦境中的一切，心理医生能从中分析出许多潜意识：职场焦虑，老板恐惧症，社会角色紊乱……只有我知道，我脑子里的《生化危机》和现实搅成了一锅粥，因为从三年前开始，它们就是他妈的一回事。

我跑进了公司，跑进了电梯，我看见了那间黄色的有前后门的会议室，那张实木大椭圆桌，我看见麦克张那张乱七八糟的烂脸，一切都跟梦境中相差无几。

除了一点，我的上司是丧尸，我却不是战士。

2. ⅡB型

当摩罗博士操着一口流利的印度英语在电视上演示丧尸神奇解药时，全世界都以为迎来了大救星。

从某种程度上来说，没错，他拯救了世界。

电视上那个用加粗钢链捆成个粽子仍然暴跳如雷的丧尸，在注射了解药之后，先是咆哮、呻吟，渐渐地只能粗重地喘息，然后它——他，沉默了许久，那张脸抬了起来，面对着镜头，充满迷惘、慌乱与无助地问了一句——“凯瑟琳在哪？”

凯瑟琳是被他撕成一堆残渣的妻子。

这个经典的镜头被全球各大媒体反复播放，累计观众高达数十亿人次。这个镜头富含象征和隐喻，同时，又情绪澎湃，充满人性的力量。

伴随这个镜头一起流传并深入人心的，是一个病理学名词。进而，这个病理学名词成为一个新的人种代称——

ⅡB型。

通常来说，受到各种途径（大多数通过体液，亦有极少数通过空气）被丧尸病毒传染的患者，在两周内会出现食欲上升，嗜睡，皮肤瘙痒等Ⅰ期症状。此阶段是丧尸病毒侵入大脑与中枢系统，开始建立固定反射自激系统，影响内分泌的过程。

到了ⅡA期，患者分泌物增加，视力模糊，脾气暴躁，浑身无力，高烧，免疫系统紊乱。

ⅡB期，丧尸病毒大量自我复制，患者身体及感知系统开始产生异化。典型症状为皮肤角质化严重，末梢神经钝化，肌肉硬化，新陈代谢速率加快，攻击性强，智力下降。

尽管吡喹酮及伊维菌素在感染前期有一定控制与延缓作用，血液透析亦能延缓发作时间，但最终患者仍然会无法逆转地进入Ⅲ期，也就是丧尸期。

由于新陈代谢的加快，丧尸需要不断进食来保证能量供应，而捕食的快感（来源于病毒所影响的中枢神经与内分泌系统所建立的固定反射自激系统，类似于吸毒）更加促使其向身边的非感染生物发起攻击。

然后，被攻击或者沾染到丧尸体液的人或动物，再次被感染丧尸病毒，进入新的循环。

世界本该就这么毁灭。

摩罗博士的解药却能把患者的病情控制在ⅡB阶段，然后，传染性丧尸病毒神秘地消失了，而那些患者，便永远地留在了ⅡB型。

这样的ⅡB型大概有五六十万，分散在世界各地，麦克张就是其中的一个。

ⅡB型人在各大跨国公司中高层管理者中比例高得出奇，其中一个重要原因是病毒爆发于北美，而老板们经常需要出差，又喜欢开派对交际，中招概率自然大大增加。

简直像犹太人一样，有评论家这样说道。但千万不要因此就萌发恻隐之心，老板永远是老板，不管他是丧尸还是火星人。

最初，社会上还有声音对ⅡB型人是否能算是真正的人类表示质疑。于是，又有了米德－马林诺夫斯基测试，用于验证ⅡB型个体是否能够真正被纳入人类范畴。这与智能程度无关，与生理结构无关；这与个体的自我认知有关，与人性有关，当然，这也许还和钱有关。

据说，如果这群ⅡB型人最终被开除人籍的话，全球80%的保险公司都得破产。

地”。我追随着这个变异的真理，一路埋头苦读，过关斩将，从最好的小学读到最好的大学，进了最好的公司。入职第一天，我又看到了人生的另一道阶梯。

麦克张作为我们的入职导师，给我们讲解几页PPT。第一页显示：如果每个员工都按照每三年升一级的速度晋升，那么在2021年，中层管理人员的数量将大大超过底层员工，也就是说，管人的人多过被管的人。麦克说“这是不符合商业逻辑的”。

第二页是职业发展阶梯图：我属于最底层的2级，麦克张在6级，麦克的老板在8级，但是，他们都不在我的正上方。如果从我的职位出发，向上晋升，最高可以到达5级，但如果要再往上的话，很抱歉，没有相关的职位设置，你必须“平移”，选择另一列阶梯，然后再往上，像走迷宫的小白鼠。

“在这个不幸的年头，你们很幸运，但光有幸运是不够的。”麦克张露出职业的微笑，却让人不寒而栗。

公司只会雇用最优秀的人才，如果你无法通过晋升来证明你的优秀，很不幸，请另寻高就，刚毕业的新人正排着长龙等着补上你的空缺，这就是所谓的“达尔文主义”。期限为三年，有无数的指标、职业评估、平衡计分卡、各种用三个字母作为简称的测试，但最关键的一个环节在于上司对你的评价。

麦克张玩弄着手中的万宝龙钢笔，努力做出亲善的表情，他对大家说：“别紧张，只要看我是怎么做的，多学，多问，everything is just FINE。”

我们从麦克身上学到了许多：他总是第一个到办公室，最后一个回家，几乎24小时在线，你经常可以收到他用黑莓手机发出的邮件，无论他在东八区还是西五区，无论此时他本该在飞机上或者床上。

我曾经怀疑他或许只是个批着人皮的机器：在某次公司年会上，他被灌下两瓶波尔多干红，面红耳赤地打车回家，但仅仅过了四个小时，你又能看见他精神抖擞一丝不苟地端坐在办公桌前，处理着邮箱里的上百封未读信件。

我们私底下都说，能当老板的人，都不是一般人，更确切的说，不是正常人。

那都是麦克张变成ⅡB型丧尸之前的事。

当然，变成丧尸后他还是早来晚走。丧尸体质决定了他的睡眠时间只是正常人的四分之一到五分之一。但大多数时间他只是呆呆坐在桌前，看着窗外的天空，身体里不时发出器官蠕动的声响，像是什么粘稠的液体在涌动，然后继续坐着。

当然，我们还是会收到他的邮件，只是再也读不懂每个段落之间的逻辑关系。有时候这些邮件干脆就是一堆乱码；有时你会觉得似曾相识，然后从上周你发给他的邮件里找出一模一样的内容。

当然，他还是会开国际会议，只不过由于限制令的存在，出差改成视频。

于是，你便可以看到操着印度、日本、法国以及不知哪里口音的丧尸老板们济济一堂，煞有介事地讨论一个话题。视频会议系统会捕捉音频输入信号，将当前发言人的画面放大，而其他人的画面缩小，但对于丧尸们来说，这一招不怎么好用。因为通常来说，你会看到这样的画面：

法国：呃……

所以有个笑话说的是，米德－马林诺夫斯基测试其实只有一道题——“你觉得自己还算人吗？”

说句实话，这个问题也不是那么容易答的。

无论社会上有多少反对意见，ⅡB型最终还是被以人类身份接纳了下来，成为少数民族，或者更文雅的说法——弱势群体。各种反歧视条例和法规纷纷出台，保障他们的权益，一派劫后余生的和谐景象。

但对于某些人来说，噩梦才刚刚开始，比如我。

3.阶梯

现在是早餐时间，我远远就看见麦克张那孤独却无法忽视的身影，坐在“特别用餐区”（也就是约定俗成的“丧尸用餐区”）里，对付着他的“特别食品”。我几乎想放弃这次早餐，可不争气的肚子却仍驱使我走过去。

我试图不引起他的注意，不发生任何目光接触，只要迅速打好饭盒从侧门溜走就好。

但是，我听到了一声咳嗽，那是麦克标志性的咳嗽，即使是变成丧尸后声音变得粘滞含糊，仍然无法抹去强烈的个人色彩，它的意思是“我注意到你了，别想溜”。

我只好在脸上摆出一副亲切的笑容，缓缓转身，假装欣喜地与他四目相接，然后走到他饭桌对面，坐下，热情招呼“麦克，早啊。”

麦克张正抓着盘子里一坨坨像狗粮的东西往嘴里塞，那是为丧尸特制的高热量耐消耗食品。狗粮从他指缝和嘴角流下，掺和着亮晶晶的唾液，滴落在特制的丧尸围脖上，说实话，不是特别雅观。

我尝试着把注意力集中在面前的皮蛋瘦肉粥上。这时，一撮狗粮顺着他塑料围脖的边缘，跌进了那杯可可奶里，溅起一朵咖啡色的浪花。我那原本空空如也的胃却一下子满了。

“我们来谈谈……你的职业阶梯吧……”麦克张嚼着狗粮，喷着口水说。

我最喜欢引用的一句名言是“书籍是人类进步的阶梯”，这个习惯从小学一直保持到高中，哪怕是写春游周记，也要千方百计画蛇添足一把：“香山真高啊，踩在石阶上，我不由想起了高尔基爷爷曾经说过……”。

6岁那年，我爸用颜体逐字摹下这句话，贴在我的书桌上方三尺处，力透纸背，抬头可鉴。他相信这是真理，于是遗传给了我，尽管过程中发生了小小的变异。

在我成长的那个时代，“书籍”的含义等同于“教科书”，“进步”相当于“上好学校，找好工作，出人头

日本：唔？

印度：咕。

美国：哈！

整个会议就像一部快速切换的实验电影，各种头像轮流放大缩小，你很难搞清楚到底这群人在讨论什么问题，又或者，根本不存在什么议题，会议的本身就是开会的目的。直到会议时间结束，留下一屋子濒临崩溃的正常人以及该怎么样还怎么样的烂摊子。

麦克张打断我的职场回忆，问：“你到公司快三年了……咕。”

“是……”我小心翼翼地措词。

“这个月底就……呃……综合评估了……”他打了个很响的饱嗝。

“是……”我敷衍道。

“……这次有……噗……两个淘汰名额哦……”不知道是什么气体的味道，随着麦克张一张一合的嘴巴喷出来。

我心里陡地一凉，赤裸裸的暗示啊，他为什么不说这次有两个晋升名额呢。

“要加油呼呼……”麦克撕下围脖，连着杯盘狼藉，晃悠悠地朝垃圾桶走去。留下发呆的我，和一碗凉掉的皮蛋瘦肉粥。

霎时间，一种熟悉的幻觉包裹住我的全身：那种冰冷、恶心、无法摆脱的黏稠感，在每个夜晚的噩梦中反复出现过的感觉，拉着我的整个身体在朝着阶梯边缘慢慢滑去，而下面，便是万丈深渊。

4．达芙妮

“也许，我是说也许，下个月咱们就见不着面了。”我感伤地望着达芙妮，她正起劲地咀嚼着蓝莓味的百力滋，一根又一根。

“少来……这话你说过八百遍了，你有被迫害妄想症。真的，找个心理医生看看吧……”

达芙妮和我不是一个部门的，正因如此，我才能对她畅所欲言。她符合男人对OL（Office Lady，办公室女郎）的所有想象，面目姣好，身材高挑，前凸后翘，喜穿大V字开襟衫＋超短裙套装，声音甜美性感。但她却对自己诸多不满，比如她那由于某三线女鞋品牌而烂大街的英文名。但她就是不改，说起名字也得有个先来后到，并坚信在她的不懈抵制下，这个品牌迟早有一天会垮掉。

“你说有什么办法可以不被开掉吗？”

“有啊，办法多的是，你可以怀孕，患重度抑郁症，或者证明你完全胜任这份工作并且没有犯下任何的错误。这样的话，如果老板要辞掉你，就会面对耗时费力的劳务诉讼和大额赔偿金。”

我思考了片刻，把这些可能性一一否定，“还有吗？”

这下轮到达芙妮沉思了，小麦色的百力滋棒在她嘴上来回转悠着，越来越短，最后完全消失在两片绛红的嘴唇间。

她招了招手，让我把脸颊贴近她的唇边，一阵夹带着饼干味的香气袭来。“把他干掉。”然后发出一阵肆无忌惮的狂笑。

干掉？这个念头只是一闪，便被我惊慌地摁进了角落，仿佛是梦境被人窥探了一般，有种赤裸裸的羞耻感。

没错，他们是ⅡB型丧尸，但法律承认他们是不折不扣的人类。甚至由于《ⅡB型公民权利保护条例》的存在，他们比一般人享有更多的特权和优待，比如任何用人单位不得以其病症为理由辞退或拒绝聘用ⅡB型患者。

在失业和坐牢之间做选择，我还没弱智到那个程度。

“晚上一起吃饭，你再帮我出出主意吧。”既然没找到解决方案，不如退而求其次，与美女共进最后的晚餐。

“Sorry啊，有约了，下次吧。”达芙妮拒绝的倒是一如既往地干脆。

挫败感并没有多强烈，这样的对白几乎每个礼拜都要演练一遍。尽管明知希望渺茫，但我却执着地相信一句话，那便是排在个人名言榜第二位的千古佳句：何意百炼钢，化为绕指柔！

晚上八点半，达芙妮的头像仍然亮着，这意味着她仍未离开公司。这样的事情对我来说很正常，作为一个单身宅男，回家也是上网，倒不如在公司省水省电省钱。但对于一个美女来说，特别对于一个不加班部门的美女来说，就显得有点奇怪了。

一般来说，职业女性会严格控制晚上7点后暴露在显示器前的时间，以尽量延缓皮肤的衰老过程。

她在等着什么，或许，就是约她的那个人。

我突然冲动起来，想看看到底什么人配得上约她。

达芙妮的头像突然暗了。

我赶紧冲到电梯口，可迟了一步，电梯已经从她所在的8楼开始下降。

我决定爬楼梯，为了拖延时间，我又按下四楼的按键，至少可以争取多5秒。

可我那缺乏锻炼的腿脚还是不争气，推开楼梯间门的时候，我看见她走出大楼，招手打车。

幸运的是，这并不是一个打车的好时候，司机们都赶着交班或者回家。于是从不远不近的距离，我听到达芙妮一次次地重复那个地址，又一次次被出租汽车司机拒绝。

那地址是三里屯最有名的丧尸酒吧。

5．丧吧

“丧吧”并不是这间城中热吧的正式名称，它原本有个很文艺的法文名“Je me souviens”，意思是“我记得”，因此翻译过来就成了“记得吧”，很有点追忆逝水年华的怀旧味道。

丧尸病毒爆发前，这里是各种老外和外企白领的聚会场所：他们衣着光鲜，操着英国味、法国味、咖喱味或者火锅味的英语，喝酒、吹牛、跳舞、彻夜狂欢、互相勾搭。

后来，酒吧的法籍阿尔及利亚血统老板成了个ⅡB型，他的记忆力很好，智力衰退得没那么厉害，于是决定把店子改成面向丧尸的主题酒吧。没想到酒吧比以前更火了，有头有脸的ⅡB们都来捧场。

我确信我比达芙妮先到，因为搭乘的是黑车，因为此车司机自称摸透了城里每一个摄像头所在的位置，逆行，压线，闯红灯，想怎么开就怎么开，原本半小时的路程他只花了十五分钟就赶到了。

跟街边卖走私烟的小姑娘要了一盒阿拉伯文包装的香烟，我挑了个不起眼的角落蹲下抽着，既掩护了自己，又能紧盯“丧吧”大门。

今天“丧吧”似乎人气不足，玻璃窗里隐隐只能看见三五个笨拙的身影随着“贡布”摇摆。

“贡布”是一种电子合成器音乐，有着单调的节奏型和怪异的低频，正常人听来会昏昏欲睡，丧尸们受损的听觉神经却会兴奋异常。

达芙妮终于从出租车里钻出来，她戴着复古的蛤蟆镜，穿一身黑色风衣，活像个精神病人。她似乎也不着急进去，要了一份麻辣烫，对着“丧吧”门口坐下，不紧不慢地吃起来。

事情变得有点意思了。

零点过一刻，我才看出“丧吧”里是在举办一场小型生日宴会：一个丧尸吹了蜡烛，其他的丧尸笨拙地拍着手，互相拥抱，那一定很臭。之后，他们一起走出“丧吧”，几个先行道别离开，过生日的那个摆着手，独自在路灯下站了片刻，又摇摇晃晃地朝停车场走去。

达芙妮放下麻辣烫，起身跟了上去。

我把烟头一扔，不紧不慢地尾随其后。

停车场在旁边的小区里，一路灯光昏暗，我小心地贴墙走着，不时以电线杆为掩护。

达芙妮不时神色紧张地四处张望，在一盏路灯下，她回过头。

有那么一刹那，我有种错觉，似乎她正透过那对巨大黝黑的蛤蟆镜死盯着我，可她只是微微张开那两片性感的嘴唇，吐出一根闪着金光的物体，是她常用的那枚发卡。

她把发卡藏在手里，加快了脚步。

丧尸晃进了停车场，这里更加昏暗。他停下，似乎在兜里摸索着什么。

达芙妮突然以极快的速度冲向他的背后，同时高举起手里的那枚发卡，眼看就要朝他颈后戳下去。

说时迟那时快，一束白光忽然迎面打在达芙妮身上，把她整个笼住。

她肯定是被照蒙了，下意识地举起手挡住眼睛。手中的发卡闪闪发亮。

那白光来自一辆奥迪A6亮起的大灯。而奥迪A6的驾驶座上，还坐着一个人。

我突然清醒过来，丧尸不允许单独驾车，那肯定是他的司机。

丧尸缓慢地转过身来，似乎有点搞不清楚状况。司机拿着一把方向盘锁，阴沉着脸，甩开车门，朝达芙妮走过去。

戴蛤蟆镜的女杀手一动不动，一副束手就擒的样子。

我咬了咬牙，出现在他们的视野中，假装着急地冲达芙妮嚷嚷：“原来你在这儿啊，害得我好找，喝多了就别到处乱跑嘛。”

我一把拽过达芙妮，藏在身后。“两位大哥不好意思啦，一场误会一场误会。我女朋友心情不好，喝多了认错人，别见怪啊。”

司机看来被我的笑脸说服了，放下方向盘锁。

那丧尸却仍然一脸不解的表情，撕裂的半边下巴晃悠着，淌着黏液，在车灯的强光下显得无比狰狞，他似乎在努力思索着这一切。

“你在跟踪我？”达芙妮盯着我说，半是惊讶，半是恼怒。

“只是一场美丽的邂逅。”我低声回答，拽着她快步向外走去。

“等等……”一把沙哑又有些漏风的声音阻止了我们，是过生日的丧尸先生，他似乎终于明白过来了，“……是谁……呃……雇你来的……”

达芙妮沉默了半响，终于摘下那副大得过分的蛤蟆镜，露出她略带倦意的双眼。“我不知道，先生，委托人是保密的，但……不外乎这几种情况，您的夫人……或者孩子。”

丧尸的脸部十分复杂地抽搐了一下，像是所有的肌肉都松弛了，他耷拉着双肩，整个身躯整整矮下去三寸，被A6的灯光勾出一个悲伤的剪影。

那一瞬间我突然发觉，其实丧尸还挺像人的。

6.女杀手

“你赢了。”达芙妮瘫在她那小碎花布艺沙发里，跟我僵持了大半个小时，终于吐掉口香糖，说了这么一句。

之前我提议过可以到寒舍小坐，她想都不想就一口否决了。

因而现在，我身处达芙妮精致紧凑的单身公寓，周围是各种波希米亚风格的装饰，以及散落在任何角落里花里胡哨的衣物。

我并没有使用身体或者是语言上的威胁恐吓，只是让她明白现在的危险处境：如果不是我，她可能早就成为失踪人口了；但只需一个举报电话，我仍然可以让她回到失踪人口中去。

丧尸和流浪汉、野狗一样，属于容易受到袭击的高危人群。不一样的是，他们有钱有势有身份证，警方对此类案件十分重视。

我需要的只是一个理由。

“钱。”她终于说，找了根烟叼在嘴里。以弗洛伊德的观点来看，如果在婴儿生命的第一年受到挫折或者进食过度，就可能形成某种口唇欲人格特质，成年后会嗜好嚼口香糖、咬指甲、吸烟、暴食、酗酒，当然，也包括狂吻。

达芙妮打开一个网址登录，是反丧尸的论坛，如今这样煽动仇恨的论坛比比皆是。“有人高价雇佣丧尸杀手，我试着申请了一下，没想到被录用了。”她的语气就像在找一份家教或者广告文案兼职。

“你要那么多钱干嘛？”

“呃，去年，我在高位时候买了一些大豆期货……爆仓了。”

南美气候的变化以及玉米病毒病的肆虐，导致南美洲大片农场不得不改种大豆，期货价格一路暴跌，不少人血本无归，还欠了期货公司一屁股债。她肯定把全副身家都投进去了，典型的高风险偏好人群，我甚至不敢想象那个亏空数字。

于是达芙妮，这个27岁大龄单身女白领，在反丧尸论坛要求下做了38页类似心理测试的在线问卷后，得到了一笔

小额启动资金，以及一份《如何杀死 II B型丧尸》的函授教程，“丧吧”并不是她的第一桩失败任务。

“你还真下手了。”

“还不上债，也是死路一条。”

“你还真下得去手。”

她沉默片刻，掸了掸烟灰，“……每次，我都会把自己想象成丧尸电影里的女主角，我的父母、朋友和爱人都惨死在丧尸手里，为了活命，我必须杀死面前的这个怪物。但在最后下手的瞬间，他们的眼神总让我无法回避，那是真正人类的眼神，有痛苦、悲哀和绝望，……我想这份兼职也许真的不太适合我……”

我瞄到了电视机前面散落的一堆B级片影碟。

这座城市里，也许到处都是兼职丧尸杀手：他们表面上是邮递员、厨师、医生、幼儿园老师或者售票员，每天兢兢业业地干着一份朝九晚五的正经工作。但到了某个特定时刻，他们便会化身为杀手，跟丧尸搏斗，跟某种说不清楚却又确实存在的人类标准搏斗，跟内心的欲望与恐惧搏斗，跟自己搏斗。

他们也许为了钱，也许心怀仇恨，也许只是为了满足某种杀戮的嗜好和冲动；也许他们生活在丧尸的阴影下，整夜整夜地发噩梦，无法解脱，像我一样。

我突然找到了解决方案。“你帮我加入杀手组织，我为你保守秘密，这个交易还划算吗美女？”

达芙妮看着我，像从来不曾认识过我——陈默，一个懦弱、贫嘴、有贼心没贼胆、整天担心被炒鱿鱼的办公室受迫害狂。然而瞬间她就明白了我的意图，“麦克张！”她笑了，无比甜美。

“这样的话，咱们就互握把柄了。”不知何时她已经换上了一根新的烟。

“这样的话从你嘴里说出来，真是……性感。”我拔掉她的烟，把嘴唇贴了上去，她没有拒绝。

这场景在我脑海中浮现过无数次，但如今却轻而易举地实现了。

很多时候，人一辈子都没有办法改变自己，但也有些时候，只需要一晚上，或者几句话的时间，你就会觉得，你已经不是原来的自己，脱胎换骨，宛如新生。这种变化之大，甚至连你自己都觉得可怕，就像是一觉醒来发现自己变成了一只黑色的甲虫。然后你会慢慢习惯这个全新的自我，享受它带来的乐趣和痛苦。

达芙妮咬住了我的嘴唇，那是一种说不清的味道：香烟、口香糖、还有绝望。

7.特训

我开始成为健身房的常客。跑步机上练习耐力和肺活量，器械抻拉肌肉，强化肢体力量。我还参加了公司的跆拳道协会，每周练习一次，提高身体协调性及反应速度。每次我都会练习到近乎虚脱的状态，回家往床上一倒便不省人事，噩梦竟渐渐地离我而去。

唯一的后遗症是，每周有三天的时间都处于全身肌肉极度酸痛的状态，以至于从马桶上起身都需要咬紧牙关。

达芙妮演技一流，像是什么事情都没有发生过，无论是她的巨额负债，杀人失手或者是与我之间的秘密同盟，不得不令人赞叹，女人实在比男人具备统治世界的资格。

她帮我填写了38页的测试问卷，据说审核需要大概一周的时间，工作效率之低下比得上某些跨国公司，当然也可能是因为申请人数众多的缘故。

我深入学习了那份《如何杀死 II B型丧尸》，结果令人十分失望，这个制作粗糙的PDF文件百分之八十的内容都来自于网络、游戏以及各类电影桥段，真正的干货总结起来不过三点：

1、不要从正面进攻，要从背后偷袭；

2、丧尸最薄弱部位在于后脑勺的枕骨大孔，以利物斜上插入并搅动，可有效切断脑神经与脊髓的连结；

3、即使丧尸只剩下残肢，且貌似丧失活动能力，也不可贸然靠近，肌肉和神经里积蓄的生物电能可能会突然释放，给你猝不及防的致命一击。

话说起来总比做要容易得多，所以丰厚的报酬也不是白给的。

据达芙妮透露，委托人大多数是丧尸的家属，再精确点说是丧尸的人身保险合同上的直接受益人，因此这并不是一笔赔钱买卖。

起初，我不太能接受这一点，我会想象一位美丽的妻子带着年幼的孩子，站在一座深宅大院的落地窗前，拿起电话冰冷地下达指令，满世界雇人来杀死自己的丈夫，孩子的父亲，而窗外一片繁花似锦。

但只要一看见麦克张，然后设身处地想想，如果你是那位美丽的妻子，每天晚上你只要一拧头，便能看见枕边这张野兽派的脸，你甚至分不清噩梦与现实之间的界线。如果你是那位年幼的孩子，不得不忍受和他拥抱之后，那股挥之不去的恶臭以及沾满衣服的黏液；他还会出现在家长会上，在你的同学和老师面前发出恶心的怪声，甚至把结痂的头皮掉在你暗恋已久的女孩餐盘中。

而你叫他“亲爱的”，或者叫他“老爸”，你和他拥抱、亲吻、共进晚餐，同枕而眠，你不得不这样做。

于是我开始理解刺杀丧尸这回事，尽管仍心存疑虑。

为了掌握麦克张的生活作息规律，我开始像他一样早到晚走，我不再畏惧与他的正面接触，甚至主动跟他套近乎，约1对1的业绩检讨会。我用小本子记下他的每个小动作，每个表情的细微变化，平均步速、步距，上下班路线，甚至上厕所的间隔时间。我必须保证计划万无一失。

但在实际行动之前，我需要先练手，这也是我加入杀手组织的根本原因，用金钱的诱惑来抵消初次行凶的愧疚与恐惧，多么软弱而可笑的现代人。

一周之后，我顺利通过资格审核，拿到了第一笔启动资金，以及第一份任务名单。

当我看到那张刺杀目标的照片时，竟无法控制地放声狂

笑起来。

达芙妮以为我吃错了药，把脸凑了过来，结果是更加放肆而尖利的笑声。

我们俩人就这么上气不接下气地足足笑了五分钟，然后到处找纸巾擦眼泪。

照片上，一头肥头大耳的大约克夏猪站在一片明媚的草地上。大约克夏猪正用一对眯缝眼斜睨着我们，仿佛在说：没想到吧。

它的名字叫王尔德。

8.下乡

事情并没有看上去那么简单，王尔德不是一头普通的猪，我们看到的照片是三年前处于健康状态时的它。

如今，它是一头体重超过300公斤富强攻击性的丧尸猪。每当想到麦克张，把他的衣服去掉，四肢着地，身体吹胀成两倍大小，然后再安上一个流着唾液的猪头，我就不禁要打个寒噤。

据说，在丧尸病毒横行时期，除了人之外，还有几种动物特别容易受感染而成为丧尸体：肉食的狗类、腐食的鸟类以及杂食的猪类。

如果说狗和鸟是因为饥不择食才吞吃人类尸体的话，那么猪则完全没有什么能吃不能吃的概念。因此在农村，家猪们从地里拱出被草草掩埋的残尸，嚼着村民们的剩手剩脚剩脑袋，是再正常不过的事情。

最后，政府花了很大的力气去消灭这些比丧尸还可怕的传染源，因为它们有四条腿，能跑会藏，而且它们什么都吃，在非常时期，活得比谁都久。

但终究还是有漏网之猪。

我们乘车前往郊区的一座小镇，这里以休闲度假而闻名，谁也不会对旅客打扮的一男一女起疑心，更不可能想到他们此行的目的竟然是杀死一头猪。

循着地址，我们找到了猪的主人家。巧的是，隔壁就挂着大大的“农家乐”招牌，我们相视一笑，敲门询价住店。

也许是太久没有客人上门的缘故，老板娘的热情让我们有些不适应。在我们再三要求下，她勉为其难地给我们各开了一间房，并一再强调晚上没别的客人，不怕吵。

房间倒是干净。我仔细勘察了一下地形，和隔壁院子只有一墙之隔，也不高，照我的身手没什么问题。

吃了农家饭之后，我们跟老板娘拉家常，套起话来。

“大娘，隔壁没住人吧，怎么天黑了也不拉灯啊，怪吓人的。”达芙妮问道。

“唉，可千万别这么说，老孙头家可惨了，他老伴儿、儿子、儿媳在乱的时候都病死了，他一时没缓过劲儿来，憋成个哑巴，现在孤苦伶仃地过日子，唉，不说了不说了……”

我和达芙妮对视了一眼，我说：“正巧了，大娘，我们原来都做过心理辅导员，就是开导别人解开心里疙瘩的，您看我们明儿个去找孙大伯聊聊怎么样？”

“那敢情好，不过他每天都要去赶早市，你别看他就一人，吃的那可真叫不少，米面都是一袋袋往家里扛的，他大概晌午能回来。”

晚上，我礼貌性地邀请达芙妮到我房间小聚，她也礼貌性地拒绝了。到后半夜，一阵敲门声把我吵醒了，是她。

“怎么，想通了？”

“通你个大头鬼，你听听这是什么声音？”

我平时睡得沉，属于雷打不动那型儿，一般的动静根本奈何不了我，我侧耳听了听，没声儿啊。

达芙妮一把将我拽到她那屋，她的屋子比我的要靠里，也是贴着墙。

一种乡间特有的静谧弥散四周，偶尔点缀着虫鸣与蛙叫，具有惊人的催眠效果，无论神经衰弱多么严重，在这种氛围下，不出十分钟就会深陷黑甜梦乡。我听着听着，脑袋不由得耷拉到胸口前。

突然，一阵低音炮似的震响贴着地面由墙那边传来，我猛地一哆嗦，这是什么动静？只消停了一会儿，又是呼噜噜地一阵，仔细听，能分辨出里面夹杂着一些呼吸、摩擦以及撞击声，声音虽然不大，却相当厚实有力，直震得人五脏六腑发麻发痒。

“你觉得会是它吗？”我还没习惯用诗人的名字称呼一头猪。

她点点头，微微一笑，玉臂轻舒，把我一下子推倒在床上。

我喜出望外地看着夜色中的达芙妮，月光勾勒出她面庞的轮廓，如此柔和完美。

“今晚你就睡这儿，我睡你的屋子。”美人儿如是说。

门在她身后“喀嚓”一声关上，黑暗顿时吞没了视野所见的范围，我正庆幸着，还没来得及做出什么不恰当的举动，又一阵超重低音滚滚袭来。

9.王尔德

清晨，我顶着两个大黑眼圈起床，假装拿着卡片机，在巷道里捕捉达芙妮在鱼肚白天色下的倩影。

老孙头家的门“嘎吱”一声开了，出来一位干瘦无比的老头，活像个剪影，以至于无法确定他到底是用正面还是背面对着我们，他看了我们一眼，站立了片刻，便默然朝镇中心的集市方向走去。

达芙妮正摆出一个风骚的姿势，我却收起了相机。“别装了，你在这看着，我进去收拾那头孽畜。”

“真扫兴！”她还真把自己当成来度假的了。

我换上一身深色的衣服，背上工具包，挑了个容易下脚的地方，三下五除二便爬上了墙头。

老板娘还在睡梦中，房门紧闭，窗帘拉着，我有足够的

时间看清楚全局：老孙头家是典型的北方农村建筑，坐北朝南，前面一个小方院子种着花草，养点鸡鸭，三间平房排成半围合形状，后面还有一小片菜地，说大不大，说小不小。但总有些什么地方不对劲。

很快，我就找到了这院子的特别之处，中间大屋的后半截是后修整过的，屋脊两侧并不对称。

我一翻身过了墙，绕着这几间屋子里里外外看了个遍。大屋一般不怎么住人，从窗台上那层厚灰就能看出来，看来王尔德便藏身其中。但我转了一圈，只有一扇前门，以及几扇带铁栅栏的高窗，看来只有登堂入室了。

屋里一如普通农家，前门是不上锁的，屋里各种摆设也都正常：一张大土炕方方正正，墙上还糊着不少旧时代的画报，仿佛时光倒流三十年。很明显，这间屋子进深不足，墙是后砌的，留了一扇门，但上着大锁。我琢磨了半天，没有信心能把锁砸开。

虽然我没养过猪，但还是见过猪跑的，再勤快的农民，也不会每天开锁喂猪食儿。

我把靠墙的橱子搬开，墙根儿露出一个口子，一股浓烈的腐臭味扑面而来，地面还有些划痕。这口子足有一洗脸盆那么宽，看来王尔德胃口还真不小。

我比划了下口子大小，可以过人，只是这意味着我的脑袋将在不设防的状态下完全暴露。

我迟疑了。这时，从洞口的另一侧穿来熟悉的超重低音。昨晚让人心惊肉跳的声响，此时却叫我面露喜色，看来这师弟还在梦回高老庄呢。

打铁趁热，我先把包塞了过去，万一有个闪失还可以挡一阵子。然后摒住呼吸，仰卧着从墙洞里扭蹭了过去，一个鹞子翻身立起来，却差点被眼前的景象吓得倒爬出去。

王尔德那硕大无比的脑袋正对着洞口，我差点跟它来了个头对头，嘴对嘴。

这头丧尸猪比我想象的还要巨大，还要恐怖，它的身形至少等于两个半我，浑身长满了靛青蓝紫的霉斑和各种奇形怪状的增生组织，它的脑袋像是烂掉一样潮乎乎的，每次呼吸都会从嘴里吹出一丝长长的黏液，然后又滋溜一下吸回去。

阴暗潮湿的猪圈里，残食和粪便胡乱堆在角落里，味道活像是全世界的臭豆腐都埋一块儿发酵，臭得让人想把整副内脏都呕出来。

我戴上事先准备好的3M面具（这款产品以外型酷似猪鼻著称），它只能过滤有毒物质，却无法完全吸收臭味，只有强迫自己集中注意力。

王尔德脖子上套着一个项圈，用拇指粗的铁链拴在墙上，于是它只能在这个扇形范围内活动。

孙老头为什么要养这样一头怪物，又会是什么人出钱买凶杀猪，我已经无暇再去思考这些个问题，我脑子里唯一的想法就是，以最快的速度干掉它，然后逃出这个鬼地方。

一把尖利细长的破冰锥，一个狗嘴套就是我所有的武器。我蹑手蹑脚地把嘴套给王尔德戴上，它只是噗哧一声打了个响鼻。猪是会咬人的，特别是被惹急了的时候，在偶蹄类中，它的牙口算得上是锋利，何况是变异过后的丧尸猪。

我之所以如此胆战心惊还有一个重要原因，丧尸猪并没有注射过摩罗博士的神奇药剂，它身上的病毒还有传染性，所以我得万分小心谨慎。

我摸着自己的枕骨大孔，绕到那大猪头的后面，估计好位置，高举起破冰锥，狠命扎了下去。一股温热的液体伴着一声嘶吼溅到我的面具上。

王尔德猛地往前一挣，巨大的力量把铁链“铿”一声扯成直线。

不行，破冰锥没扎进去，这猪皮比我想象得还要厚。

我一跳，把整个身体的重量压上去。王尔德疼得往后一顶，我便顺势骑坐在它的背上，死死按着破冰锥往它脑壳里深插。

它怒了，两个拳头大的眼珠暴突着，极力扭过脖子来想咬我，但嘴套妨碍了它的攻击。它只有不停地甩着蹄子，绕着圈子，拼命想把背上的杀手掀翻在地。

我仿佛变身为西班牙的斗牛士，只不过胯下骑的是一头猪。任凭它怎么腾跃、颠簸，我就是不松手，我眩晕地趴在那腐臭的肉体上。

暗红色的血像自来水一样，开始是喷溅，后来变成滚涌，浸透了我的全身。血在地上慢慢铺开，像一张粘稠的毯子。

你完全无法想象那种感觉，即使你挤过春运的火车，坐过台风中的舢板，或者是上过从没人打扫的公厕。把这三种恶心的感觉叠加在一起，仍然无法与我当时的绝望相媲美。

时间仿佛也被它的污血凝固住了。

王尔德的眼神开始随着失血过度而变得空洞。它脚下打趔趄，身子一横，直接把我摔了下去。我就势把破冰锥一撬，只听得什么东西喀嚓脆响。王尔德突然猛烈地抽搐起来，四条腿在地上不停地刨着、划着，像是要溺死在空气里。它的声音由低嚎变成了哀鸣，最后只剩下粗重的喘息声。

我同样粗重地喘着气，看来是把它的颈骨弄折了。

我挣扎着爬起身，在湿滑的地上滑了两跤，摔开面具，撑着墙角猛烈地呕吐起来，直到喉咙口一阵火辣辣的烧灼感开始蔓延。

王尔德几乎已经不动弹了，只剩下尾巴软弱无力地敲打着地面。我抽了它三管血，这是任务里所要求的。

我摘下嘴套，拔出破冰锥的时候还费了点劲儿。看着局面完全没法收拾，于是我依着原路又爬了出去，简直是一种重获新生的感觉。我把那身血衣脱了，换上干净衣服，找了个水龙头把工具冲洗干净，嘴里还是不断地泛着酸气。

这时门外传来一阵说话声，是达芙妮。她很大声地问着什么，肯定是老孙头回来了。

我火速把屋里该收拾的收拾了，又翻过墙头，落地的瞬间竟然一下腿软跪倒了。

我把工具包放回屋，若无其事地出门，招呼达芙妮吃饭。我看见老孙头仍然一脸阴沉地盯着我们看了半天，才推门进屋。

我们连午饭都没吃，招呼都没打，卷起铺盖立马就回城去了。

车上，达芙妮“呀”了一声，拿起我的手。我一看，掌心划了道小口子，血还没止住，心里咯噔一下。不知道是杀猪过程中弄破的，还是翻墙过程中擦到的。我只能打起笑脸

说没事，没沾上猪血。

真是一次倒了血霉的初体验。

10.麦克张

王尔德一役之后，杀手组织便再无音讯。我疑心是自己表现不够优秀，还是从始至终都只是被当作一名候补选手，只配处理一些捕杀宠物的低级工作。

看来，失败者无论到哪里都是失败者的命啊。

可时间不等人，眼看月底的考核迫在眉睫，我决定铤而走险一把。猪我都杀了，还怕杀不了人吗。可我心里真的没底，一点都没有。

机会稍纵即逝，更神奇的是，这个机会竟来自麦克张的恩赐。

某天他突然在电脑上弹出来问我："下班后去喝一杯？"对于一个上司，尤其是丧尸上司来说，邀请一个正常人下属去喝酒，简直是绝无仅有。

我立刻答应了。

他又补充了一句："eeee……特殊时期，请勿透露给其他人……"

我明白他的意思，同时为这个天赐良机惊喜不已，或者说惊慌不已。我带上了小冰锥，以及一套干净运动服，那是长年放在公司以备健身之用的。

我们俩简直像搞办公室地下情的狗男女，一前一后打了出租车，奔往同一间小酒吧。

这间酒吧没什么名气，如果不是熟客甚至很难找到确切的入口。

无名酒吧里就坐着我们俩，看来麦克张是熟客，酒保并没有问他要点什么，直接冲着我来了。

丧尸不能喝带酒精或者碳酸的饮料，他们缺少一种酶，喝酒会让他们全身鼓胀，像受惊的河豚鱼一样。

我要了一杯杰克丹尼可乐，不能让酒精影响我的大计。

"……呃，我知道……你们都不喜欢我，"他并没有看着我，脸部隐没在一片阴影中，显得没那么丑陋，"……没人喜欢……"。

这个开场白让我不知如何接茬，因为是个人都知道这是大实话。

"……我也，呃，不喜欢……"似乎他并不需要我的回应，只顾自说自话，然后喝着特大杯的丧尸特饮，据说能制造出类似微醺的感觉。"……我妻子，呃，她认为都是我的错……"

这真是一个悲伤的故事，尽管不是我所听过最悲伤的。麦克张在动乱中和妻儿走散了，在最后的紧要关头他只能选择救妻子或者救儿子，他选择了妻子，眼睁睁看着儿子被丧尸撕成碎片。从那之后，妻子再也没跟他说过一句话，而他也一直活在自责的阴影下，痛苦得无法自拔。

"那并不是你的错，你别无选择。"我也只好说些无关痛痒的话来安慰他。

"……有时候，我想……还不如完全变成丧尸，呃，被杀死来得痛快……"他突然扭过头看我，我心头一紧，莫非他已经看透了我的计划。"……我很羡慕你，年轻人，至少……嗯，活得像个人样……"

我突然感到一阵深切的悲哀，不是为他，而是为自己。那一夜，我和麦克张所说的话，超过了之前三年的总和。他不断地在回忆与现实之间跳跃穿插，于是我知道了身为丧尸ⅡB型的感觉，那种身陷泥潭无法自拔的无力感，那种身体日渐腐烂却仍疲于奔命的无聊感，那种被隔阂于人群之外的孤独感——这些我从来没有想过。但我仍然不断提醒自己，你们不是一类人，不要让同情心阻挡你前进的步伐，杀了他，把冰锥插进他的枕骨大孔，再搅一搅，就当是替他解脱了也好。

直到麦克张说出那句话："……月底，我打算升你的职……"

我机关算尽的杀人计划在此刻突然变成了一个冷笑话。

"……我看得出来，呃，你最近很努力，改变自己，进步很快……在你身上，有种很熟悉的，嗯，感觉……"

不知为何，当他说出这句话时，我突然觉得他的脸顺眼了许多，即使那些溃烂和伤口也变得可爱起来。

那天，我们一直喝到半夜，像是突然释放了所有压力，我醉成一滩烂泥。麦克张也难得地开心，一直在轻轻地摇摆着他那僵直的身躯。

第二天，我们都请了半天假。

那时候，我们都还不知道这种奇怪的熟悉感来自哪里。

11.清酒

接到那个电话的时候，我正在请达芙妮吃日本料理，庆祝我的升职，以及另一个不能明说的由头——我再也不用处心积虑地干掉老板了。

她表面上很开心的样子，眼底却是掩不住的心事重重。我明白，我都明白，我是解脱了，可她却仍然备受煎熬。

达芙妮举起小巧精致的清酒杯，说："恭喜杀猪英雄高升！苟富贵，无相忘。"

"你这猪啊狗啊的有完没完。"我笑着，也举杯一饮而尽。

我们有一搭没一搭地聊着，聊办公室里的八卦，聊娱乐圈的新闻，聊菜价油价房价小姐价，聊米兰最新一季的时装（尽管我一无所知），我们的话题满世界地跑，却就是小心翼翼地绕开我们所共同经历过的一切，这种默契绝无仅有。

她的脸渐渐变红，我猜我的也是，火辣辣地发烫。世界开始像虚了焦一样模糊起来，光线开始溢出物体的边缘，我无法准确地控制视线的移动，每次惯性都会把目光甩出去，然后摇晃着又收回来，像在钓鱼。

我突然很冲动地想喊，想对达芙妮喊：别担心，有我在，你不用去杀丧尸，你的债，我们一起慢慢还。

可我的舌头也不听使唤了，半天才吐出一句“……别担心……”。

然后手机响了，是体检中心打来的。

之前我们刚做完年度体检，除了脂肪含量之外的所有项目我都自信满满。

这一段时间的集中锻炼，让我感觉身体又恢复到20岁出头时的最佳状态，我甚至愤怒地要求医生把我的左眼视力改成裸眼2.0，被一句“你又不去开飞机”顶了回来。

“……是，是，好，好……明天9点，好的好的……”手机里那甜美的声音却让我猛地一下醉意全无，声音都发颤了。

“怎么了？”达芙妮关切地问道。

“没什么大事……”我强打笑容，却感觉到脸上的血液刷一下退潮了，“……说有点问题，明天去复检。”

“我陪你去吧。”

“没事，真的不用。”一个念头忽然闪过脑海，我的心头一揪，想起了麦克张的脸。

“呀!……你的手怎么了！”达芙妮突然惊叫了起来。

我的左手像是发了酵的面团一样，肿得高高的。慌乱之中，我用另一只肿胀的手掌去掩盖它，所谓欲盖弥彰不过如此。我打翻了酒杯、碗筷、餐牌以及其他的什么东西。服务员以为是癫痫发作，奋力地往我嘴里塞进湿毛巾。

我看到了达芙妮眼中的恐慌、绝望、同情以及慰藉。

12.吻别

麦克张给了我一个深沉有力的拥抱。

我清楚地看到自己的皮肤碎片掉落在他的黑色西服上，分外显眼。

他没在意，一点也没有。他只是说：“都会好的。”于是我也不得不假装不在意，哪怕那些曾经在一个战壕里的“正常人”同事，如今却用不正常的眼神看着我，指着我，议论着我。

我终于知道，那天晚上神秘的熟悉感来自何 处。

王尔德在我手心留下了小小的伤痕。我被丧尸病毒感染了。

按照正常的处理程序，他们会把我关进隔离病房，给我打上一针摩罗博士的神奇解药，然后任由我自生自灭。

Ⅰ期，食欲上升，嗜睡，皮肤瘙痒。

ⅡA期，分泌物增加，视力模糊，脾气暴躁，浑身无力，高烧，免疫系统紊乱。

ⅡB期，皮肤角质化严重，末梢神经钝化，肌肉硬化，新陈代谢速率加快，攻击性强，智力下降。

如果不是特别衰的话（据说这样的几率只有万分之一点八），到了ⅡB期之后，你的症状会稳定下来，体内的病毒会消失，然后你便会被释放，成为一个全新的人，个体，ⅡB型丧尸。他们会告诉你，一切都会像从前一样，但你打心眼儿里清楚，就像电视购物的广告词一样，那绝对不可能是真的。

整个周期大概在二到三个月之间。

麦克张表示他会把我的职位保留着，直到我出院。

我表示目前情绪稳定，基本生活没有受到影响。

我撒谎了。

确诊之后，我整宿整宿睡不着觉。不顾长年的过敏性鼻炎，开始一包包地抽烟。我觉得被这个世界愚弄了，当你觉得一切都柳暗花明，即将摆脱噩梦重获新生步入正常的人生轨道时，导演却给你来了个峰回路转，原来真正的地狱还在后边。

我不敢看镜子，却又强迫症似的仔细研究身体每一处细微的变化。我希望能记住作为正常人的点滴感受，但这些终究都会像我的智力一样退潮，在沙滩上留不下丁点痕迹。

我作为人的时日已经无多，更可悲的是，我不得不以自己最厌恶排斥的形态继续苟活下去。就好像你一生最恨你的酒鬼老爸，长大后却发现自己成为了另一个他。

而且，我将永远无法对达芙妮说出一起还债那样的话了。永远。

那些见鬼的责任感和未来，变成了一个冷笑话，但至少有一件事是可以办到的：告诉达芙妮，在我变成丧尸之前，告诉她我有多在乎她。

我被罩在一个大塑料袋里，插着各种管子电线，在众多医护人员的包围下，出现在达芙妮的面前。刚休假回来的她显然被这阵仗吓了一跳。我努力地憋出一个笑容，嘴角的皮肤牵扯着裂开，火辣辣地疼。我猜这个笑脸一定不会怎么好看。

她的眼泪刷地流下来了，是黑色的。

我看了看周围的医生护士，他们对视了一眼，知趣地退出了房间。

“是我不好，都是我害了你……”她的无声流泪变成了抽噎。

“说什么傻话，忘啦，是我逼你带我加入组织的……”我的声音听起来空洞而遥远，完全不像是从自己喉咙里发出来的。

“可是，可是，可是……”她一连说了许多个可是，但到底没说出可是什么来。

“可是你还得好好活下去，别担心，有我呢，咱们一起还债，如果你不嫌弃我的话……”我说、

听到这话，她破涕为笑，点点头，又摇摇头。突然，她取出那枚金色的发卡，嘶啦一声划破我的塑料隔离罩。

“你干嘛……”我的话还没说完，嘴唇却已经被什么柔软温暖的物体堵住了，是她的吻，带着那阵熟悉的饼干香气，甜蜜得让人眩晕不已。

“你疯啦！”理智瞬间恢复过来，我一把推开她，“你会被传染的！”

她看着我，嘴角还带着点血迹似的东西，一字一顿地说：“我，不，怕，”那眼神里似乎有无数的答案。

提示铃响了，探访时间已到。

她贴近我，低声快速地说着一些我没法理解的话：“别打摩罗解药，至少现在别打，相信我，如果你想活着看到我的话，拖到最后，如果运气好的话……”

医生和护士打开门，鱼贯而入，他们惊讶地看着隔离罩

上的破口，我和达芙妮相视一笑，异口同声地说了句："是个意外。"

13．Goodbye，World

我又犯了一个错误。

这个错误并非事关重大，不像你把洗面奶挤在牙刷上，或者是穿错了女朋友的内裤，会让你觉得别扭不舒服。这个错误的诡异之处在于，当你意识到它是个错误时，你却觉得，这是理所应当发生的事情。

世界没有变，只是你的屁股挪了一下位置。

在被隔离的漫长岁月里，我只有依靠网络来打发时间，书本是不被允许的，因为没有二次消毒的人手。达芙妮通过不断的暗示（因为我们不知道对话是否被监控）让我明白了一个真相：所谓的丧尸杀手组织，并不像想象中那样，站在人类这一边。

达芙妮收到过一条加密信息，内容是组织征集人体实验对象，报酬相当可观，几乎可以抵消她所欠下的债务。她报了名，被安排了一次东南亚短途旅行。

按照指示，她应该在第三天的时候到某家指定的餐馆吃饭，然后从洗手间的暗门被转送走。如果一切顺利的话，达芙妮将成为一个国际失踪人口，报酬会分期打到她的账户上，这样她的家人就不用替她承担这笔两辈子都还不清的债了。

至于回不回得来，似乎完全不在她的考虑范围之内。

可就在计划进行的最后一步，她犹豫了。餐馆角落里的一位老者看着她，露齿微笑，仿佛洞悉了一切。

达芙妮用英文上前搭讪，老者笑而不语，直到达芙妮急了，泪水在眼眶里打转，说："先生，我也许马上就要去死了，如果您有什么想说的，最好趁现在告诉我。"

老者用不甚标准的英语说："你不必去的，所有人都会死，只是时间问题。"

达芙妮说："你不明白，他们会把我变成丧尸，然后再杀掉。"

老者又笑了，说："据我所知，他们只会杀掉'未完成'的丧尸，比如那些。"他指了墙上贴着的陈年报纸，上面大大的黑体字"ⅡB"占据着头版头条的位置。

突然间，达芙妮的脑子里一阵电光火石，至少她是这么说的，所有的线索突然间就联系到一块儿，像珍珠被串成了项链。

她曾经研究过那些死于非命的ⅡB型丧尸案例，大多是社会知名人士，而且由于在人类圈子里的良好交往和杰出贡献，往往被冠以"丧尸典范"的称号。也曾经有一些极端的声音认为，ⅡB型丧尸凭借着特殊的族群身份，谋求多方的同情或者支持，以获取更高的个人利益和社会地位。

"会不会是丧尸原教旨主义者清除异己的行动？"达芙妮那日益变形的脸在视频中显得怪异而滑稽。

"那你原来说的那些家属委托啊，保险公司啊都是……忽悠我的？"我不得不说，丧尸化之后人的智力水平的确下降得很快。

突然我想到了王尔德的血。

"赌一下嘛，如果是你，押哪一边，是当人类中的少数ⅡB型，还是整个世界一起变成丧尸大乐园？"

"呃……这是个好问题。"我承认这个问题相当具有现实意义。因此，我借口有过敏体质，把摩罗解药的注射时间推迟了一个月。而达芙妮用一个不带安全措施的吻，表明了自己的立场。她是真的豁出去了。

我不知道自己在期待什么。作为一个无足轻重的普通人，不管在人类的世界还是丧尸的世界里，也许我永远只能是一个蝇营狗苟、庸庸碌碌的失败者。

只有当某一个关头，我被这个世界逼迫着去做点什么来改变自己的命运时，才会发现活着真正的价值和意义。

我和达芙妮在视频里互相恶心，撕开皮肤，流着黏液，把头发一把把地揪下来编成麻花。她突然停下来，说了句："开始了。"

一个链接飞了过来，标题写着"阿根廷爆发变种丧尸病毒潮，摩罗药剂宣告失效"。

开始了。我的心跳开始猛烈加速。各大网站的新闻标题像火一样地蹿红起来，墨西哥、开罗、冰岛、新西兰、韩国……

世界末日再一次降临了。这次，我加入了另一方。

达芙妮看起来有点紧张，毕竟，对于未知、变化，或者危险，生物总会有趋利避害的本能。但人类，或者说智慧生命的优势在于我们能通过交流，把紧张感摊到每个个体身上；同时，用一种只存在于想象中的归属感，温暖彼此，鼓舞彼此。

"你那句话还管用吗？"

"哪句？"我一时没回过神来。

"你被隔离前说的那句……"

"哪句啊？"我故意逗她。

"只要你不嫌弃我前面那句！"达芙妮有点急了。

"我不嫌弃你哈哈。"

"……"她不说话了。

我看着"全球告急"的大红字不停地闪烁，突然间，整个世界都安静了下来，只是为了听我说出这句话："别担心，有我呢，咱们一起活下去，像丧尸那样，好好活下去。"

所有的灯光在这一瞬间熄灭了，世界又回到了黑暗而混沌的状态，我挣脱了身上的电线和管子，撕开隔离罩。我知道，时间无多，我要去奔跑、去躲避、去寻找、去厮杀：食物，水源，栖身之处，达芙妮。然后和她一起，看着这个世界被彻底毁灭，然后从血与火中重生。P

DR留言板

中旬刊的内容很充实，我很喜欢。“评游析道”一直是我追着看的原因，希望该版块能多加页码，加到20页吧！当然前提是杂志不加价……

“大众试客”的抽奖我一次都没有中过，看着软盘里其他网友发帖子“炫耀”自己中奖，看得我心里这个痒痒。希望“大众试客”的中奖几率能更高一些，让更多的读者都可以加入到试客的行列。

最后说一下“大刀向谁的头上砍去”这个专题，通篇读下来的感觉很复杂。首先，国产网游公司要生存就需要有玩家不断的为他提供养料——钱。但是由于很多原因，国产网游目前很难做到普遍的质优价廉。为了尽可能的吸引玩家来游戏，这些厂商绞尽了脑汁炒作自己的产品，其中以抗日战争作为题材的也有几家，制作并且运营这类网游的人，我认为他们是不道德的。因为如果选定了一个以爱国战争作为题材的游戏，就一定要考虑题材本身的严肃性，如果把游戏制作成一出闹剧就不得不让人质疑开发者的思想道德修养了。我们可以看看国外以二战作为游戏题材的作品（如《使命召唤》），大都比较客观的反映了战争的残酷与战士们保卫祖国的伟大，所以我希望国内网游制作公司切不可被利益冲昏头脑，尤其对于中国历史上的屈辱史，更不可当做玩笑，否则只会留下一个骂名。**（辽宁 呱呱）**

小白：这位同学说得在理，游戏终归只是娱乐，娱乐没有资格伤害我们民族的感情。其实游戏制作公司大可以去挖掘一些新颖的题材嘛！比如把大软的诸位编辑制作成游戏人物，让我们互打一通（冰河打小虾，小虾咬冰河……），那绝对会让人忍俊不禁的。

粥粥的IT与游戏（8）

快评7月中旬刊

我终于买到中旬刊了！此刻真是泪流满面啊……这期杂志我最喜欢“前线地带”的专题，50款E3游戏个个精彩。其中我最期待的游戏即不是《战神III》也不是《神秘海域2》，而是《猴岛的秘密特别版》，这款重制游戏不知道能圆了多少像我一样的“猴岛迷”的梦想啊……

在“攻城略地”中讲解的《温柔刺客》攻略也十分好看，而且文章最后对于游戏人物的原型介绍也让人为之动容，日后有机会一定要读一读薇儿莉特女儿所著的《Young Brave and Beautiful》。**（沈阳 Kevin）**

这一期我很喜欢那个“Hi，Showgirl”专题，不仅看见了很多美女，而且了解了这个职业的点滴。从不同人群对于Showgirl的看法及评价来看，这个行业可一点儿都不光鲜，同时背后要付出的代价也不一定就少到哪去。不过我还是非常自私地希望Showgirl越来越多，尤其是美女越来越多。这样不仅饱了大家的眼福，而且还提升了同行业在国际上的“竞争力”，赶明咱们国家的ChinaJoy一定能把无数老外从E3上吸引来。**（北京 七三角）**

拿到中刊后迫不及待翻到“评游析道”，这期“游戏英雄传”介绍的威尔·怀特果然是个了不起的人物，我很喜欢这种类型的文章。不过我也发现一个特点，所有这类“天才”要么有个不幸的童年，或者家庭不完整……就像威尔·怀特，小时候父亲病故，同时他自己也比较叛逆。我想，之所以他能有今日的成就是与之不断的追求生活的变化区分不开的。如今《模拟人生3》已经上市了，不过我感觉该作在创意上已经是达到了一个瓶颈，希望能早日突破它吧！**（浙江 小谭）**

小白：2009年8月中的这期《大众软件》你感觉如何？请把你的感想、意见、建议通通E-mail至phair@popsoft.com.cn，或者到“大软地盘”：www.popsoft.com.cn/bbs与我们交流喔！

bbs.popsoft.com.cn

软盘生活

放下“双剑”，走向创新

软粉solidrx1988

本人发表的以下言论仅代表本人立场，与大软地盘无关。另外本人言论多少可能有点偏激，看不过就免了！

如今在“谈什么也别谈中国单机”的情况下，回想起1999～2006年的那个中国单机的创意年代。不免让人唏嘘感叹。为什么我们至今仍然抱着将近14年的“仙剑”不放？为什么我们至今仍然抱着将近XX年的“轩辕剑”不放？此时可能有人说：“那是经典！”对，经典，这句话是这么多年一路走过来的。但是你们何曾想过，我们是不是该时候把这些东西暂时性地放下，去搞一些新意出来，比如说被大家遗忘了将近9年之久的《烈火文明》。

《烈火文明》当时对PIII指令集进行了优化

我很欣赏在游戏市场冲击下变得体无完肤的他们抱着必死决心去做这么一款游戏，不得不承认他们是真正的创意先锋！又比如，7年前的《大秦悍将》。

《大秦悍将》是一款国产科幻类游戏

如今的“欢乐亿派”已经成了“完美时空”，但单机游戏终究没有完美！再比如说，一家小组艰难地打造出《刀剑封魔录》，相信以前看过《大众软件》的朋友应该不会陌生！

《刀剑封魔录》曾经还真的流行了一阵

排除盗版、市场冲击等这些要素。我想让大家知道，我们其实不缺乏创意、创新。问题就在于他们的脑子太懒了，实在是懒得像Wall-E里基因变异的地球人一样。就因为这点，中国单机才开始消失在我们眼前，而且是一转眼间。另外，目标软件如今也不知所踪，消失在媒体的报道中。“双剑”并不能拯救中国单机，顶多是怀念，怀念那个时代而已。真正能够救中国单机的是创意、创新和勇气！但愿在我老了之后，能看到中国单机有更多的外国人知道！

软粉：开三

人家“最终幻想”做到了14代，我们才几代？新的游戏出来有多少人会去好好的玩？现在双剑出来还有人不满的，来个新的还不是淹没在口水里？

软粉：车库里的龙

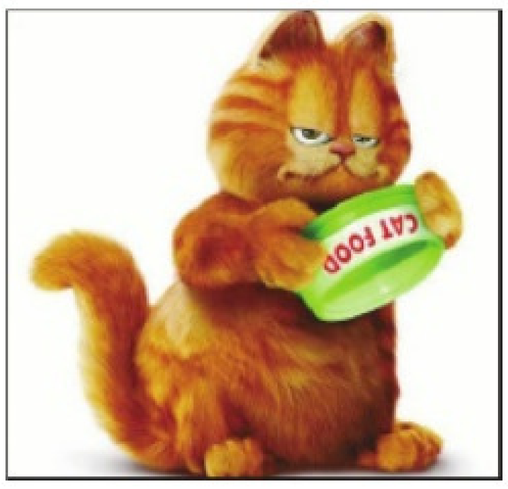
我非常赞同楼主的说法，我觉得对好游戏的评价就应该是创新，没有创新即便是经典游戏也只会阻挡后人的来路，有了创新才能推动游戏行业的发展。从这个角度上讲，“仙剑”只能算是一款经典游戏，是建立在已有基础上的成熟之作，并不能算是一款好游戏（其实刨去剧情也就是一款二流游戏），同时代的《金庸群侠传》比它对游戏产业的行业贡献大多了。

现在的单机行业，就是因为有些人出于喜爱之情对经典百般维护，造成的市场畏惧，商家们都不敢创新了，整天抱着续集或山寨品小打小闹，现在才会如此没落落后就会挨打，这是实践出来的真理啊！我们争论了这么多年，到底什么才是一款好游戏的标准？内涵还是技术性？殊不知就是这个争论埋葬了单机游戏的创新。

不管哪方打赢了这场嘴仗，赢得只是那些所谓的经典罢了，每举一个例子就等于搬出一座大山来，事到如今，单机游戏发展的道路上尽是那些大山了，哪里还有路可以走？

软粉：dxy_kings

制作商做游戏是为了什么？是为了赚钱。如果在收益无法保证的前提下，他们是不会冒险走一条新路的。所以就算我们能放下双剑，制作商也不可能放下。创意还是创新在我国都不是问题，毕竟13亿人摆在那里，找出几个有创意的还不容易?他们要是真懒的话，你连《烈火文明》《大秦悍将》《刀剑封魔录》这些游戏都看不到。真正的问题是现在没有人肯往单机里投资，在缺乏资金的情况下一切都是扯淡。内涵还是技术性，国外也在争论。为什么他们的单机游戏就欣欣向荣？我们一争论就把单机游戏埋葬了？国内单机游戏发展的道路上哪来什么大山，那些游戏最多只算几块拦路石。只要想……就可以超越！只是现在国内游戏市场过于浮躁，大家都忙着去网游里捞钱，没人静下心来好好做单机而已。



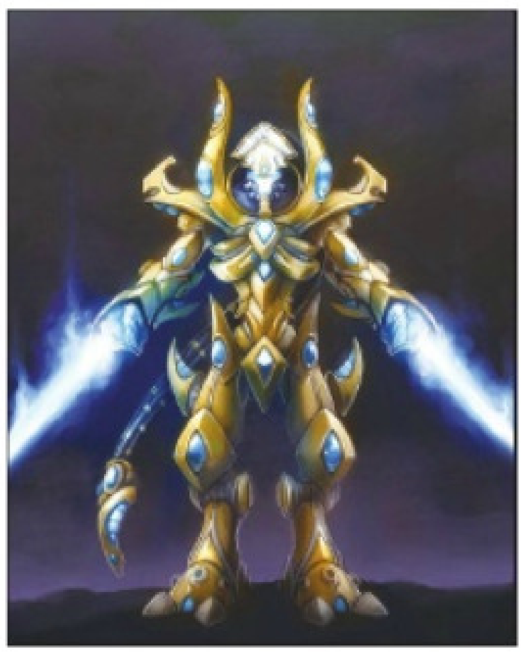
软粉：TopCoder_wfz

真正的创新不是老抱着单机不放，单机的收费模式注定了在未来的一段时间内在国内没前途。改良网游才是目前中国游戏产业最需要做的，现在网游同质化太严重了，其实网游还有很多可以改进的地方，还有很多可以挖掘的模式。做出中国自己的WoW，比维系单机更有意义。

超版：chris520140

网游一出来就可以靠收费回本，但是单机一面市就会遭遇破解和盗版，当年《仙剑奇侠传4》的破解可谓“史上最久”，其实也不过就坚持了不到一个月，对于这样一个环境来说，如果你是游戏制作商，你也会选择做网游。人都是为了生存而生存，而不是为了虚无缥缈的经典、神作而生存，不管怎么样你得先活下去。你又不是“玻璃渣”，“玻璃渣”能在“星际2”中取消局域网搞BN收费自有他的牛X之处，人家一个《魔兽争霸Ⅲ》可以预定450万套，中国一个游戏“大作”也就是从头到尾卖10万套。

中国的游戏行业本来就起步缓慢，中国网络普及都是2000年以后了，游戏则是网络普及以后才开始盛行的。要指望中国单机能复兴，必须要靠中国最早和正版接触，最早有正版意识的那一批人走上社会，靠他们的购买力来维持中国的单机市场，否则面对满天飞的盗版，一切都是空谈。



软粉：xlau007

部分同意chris520140的观点。随着社会进步，买一款软件应该不像过去那么难了，像我们这样的80后伴随着电子游戏长大的一代也有能力去购买正版游戏了。关键有两点：

1.主流媒体的引导，现在游戏还是比较小众的，不要妖魔化游戏，让玩家有自觉购买的欲望（“仙剑4”就是个好例子）。

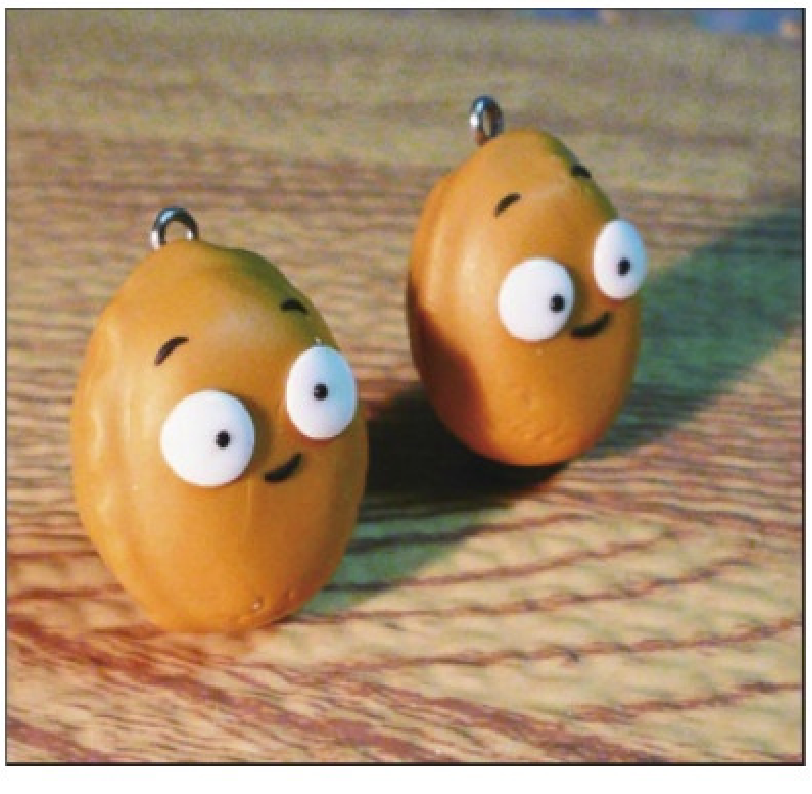
2.单机厂商要对自己的产品负责，网游可以公测，做的不好我不玩还不行吗，单机就不可以这样，花70大洋结果带一垃圾回家，你说玩家能不心寒么。就说《刀剑封魔录》吧，明显仿大菠萝也就不说了，你仿也得像个样子，可那手感和不合理的战斗技能……玩了一半我实在玩不下去了，我真庆幸我买的是D版。其他的游戏就不用说他了。为什么我会买双剑？至少它是品牌的保证，买回来不会有太大问题。

编辑部的故事

编辑们都在玩什么游戏？

小白：最近一段时间，编辑部出现了少有的“不团结”现象。具体表现在大家玩的游戏不再统一了，星尘专心研究打破《植物大战僵尸》的“生存模式”最高记录。不过他从来就没有成功过，甚至都没有接近过，甚至……我都不忍心说了。

8神经每天下班后就把他的SEGA土星手柄连接起来，苦战“街霸4”。不过8神经的人气要强过星尘不少，每次玩的时候身边都会有不少围观群众品头论足、啧啧称奇，好像街机游戏厅里围观某高手一样。



冰河说这个坚果和电子土豆颇为神似，我很赞同

在这里不得不赞一下8神经的心理素质，好多次在“0血”状态下都可以反败为胜……我们问其究竟，他却始终笑而不答。于是有传言说，8神经有一颗超级大的心脏……西瓜那么大！

冰河是一个很有正义感的人，而且特别有爱心。（寒……）

他近期依然是与《魔兽争霸Ⅲ》50%血量的简单电脑努力搏杀，在屡战屡胜之后，他也觉得厌倦了。没有挑战是可怕的，独孤求败的生活是更可怕的，于是他一咬牙，一跺脚，用颤抖的双手把难度提升到了“中等难度的电脑”，恐怕未来一段时间他都会停留在这个级别吧。

没有了组队杀僵尸，Suki也变得安静了，安静得我们都有些不适应，她目前在玩一款跳舞游戏，名字未知……

外星战将

曾经软盘里有网友讨论Suki是个什么样性格的美女，在这里大家可以从我小心的用词，每写几字便环顾一周，时刻准备扔掉键盘逃跑的状态上了解一二吧。

我自己呢？开着MD模拟器重温了《外星战将》（以迈克尔·杰克逊为主人公），在游戏中继续救助小朋友。

大众影音之「欢乐篇」

今次的欢乐来自不同国家和地区，参与者有着不同种族和年龄，用不同腔调和方式分别讲述。可见欢乐原本就该是共通的，大同的，是“全享有”模式的，来尽情享受吧！

《忏·再见，绝望先生》

这是绝望先生动画的第三季，前两季动画《绝望先生》和《俗·绝望先生》分别在2007年7月和2008年1月播出。动画原作来自久米田康治自2005年开始连载的漫画，片中配备大量以社会和自己为对象的吐槽内容，故事围绕着口头禅为“我绝望啦！”的高中老师绝望先生和个性十足的学生们展开，“太普通”的人在此片中成为“异类”。第三季的制作和前一期相同，采用一话分三小节的形式，监督新房昭之将再次于SHAFT搭档负责动画的制作。

《麦兜响当当》

《麦兜响当当》是麦兜系列动画电影第四部，也是麦兜首次出现在中国大陆的大屏幕上。这次的故事发生在暑假，麦兜被妈妈送上了武当学功夫，这里没有空调、没有电视，倍感孤独的麦兜常常在晚上独自落泪。但功夫还是要练，麦兜最终用他那慢板太极拳参加了“打遍天下无敌手世界幼稚园级别武术大赛”，与李小龙、袁和平、猪肉荣的弟子打擂台。粤语版影片中，黄秋生将再度为校长扮演的道长配音、吴君如则继续为“麦太”配音。而在国语版中，黄渤担任影片旁白，麦太这一角色则由宋丹丹献声。

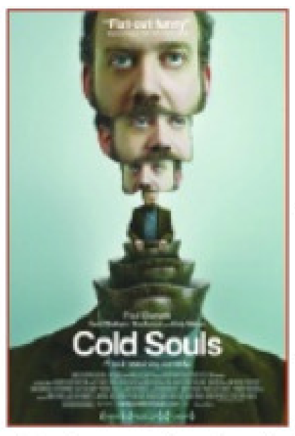
《豚鼠特工队》

这部迪斯尼3D冒险喜剧片由曾经两度获得奥斯卡奖的视觉效果大师霍伊特·耶特曼执导，尼古拉斯·凯奇、威尔·阿奈特、佩内洛普·克鲁兹、乔恩·费儒等人参与配音。影片采用真人和3D动画结合的方式，讲述装备了高科技间谍装备的豚鼠特工小队的故事。这个豚鼠团队的成员有武器专家、武术专家和电脑专家等等，他们分工合作，为阻止邪恶的亿万富翁掌管世界展开行动。这几只豚鼠活灵活现，语言和动作都让人忍俊不禁，只是他们太真实了，可能会引起鼠类反感者不适……

《滑稽人物》

本片是新一代喜剧天王贾德·阿帕图执导的第三部电影，他曾经说道，“在这电影中，要探讨些严肃的话题，并且其中的笑料将比前两部多一倍。”影片讲述了一个大受欢迎的脱口秀演员演员，突然得知自己患上了绝症。在死亡之前，他重新考虑了事业和爱情，与朋友一起办公益演出，去看望自己爱着的女人……片子保持了阿帕图式喜剧的冷笑话风格，在台词方面下了大工夫。同时演员阵容也相当耀眼，除了亚当·桑德勒和塞斯·罗根外，还有《太坏了》中的“小胖”乔纳·希尔、《穿越大吉岭》中的詹森·舒瓦兹曼、阿帕图夫人莱斯利·曼恩和“绿巨人”艾瑞克·巴纳出场。

《冰冷的灵魂》

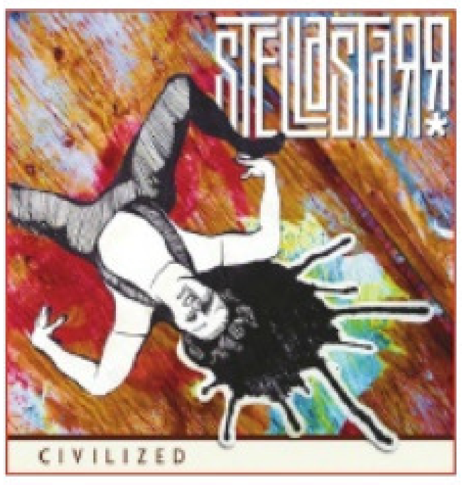


曾出演过《杯酒人生》的保罗·吉亚玛提在本片中本色上演，为了排演舞台剧《万尼亚舅舅》而心力交瘁的他，得知了一个可以减轻压力神奇方法，那就是把自己的灵魂抽出身体并冷冻起来。于是，保罗那只有豆子般大小的灵魂在高科技的帮助下，被冷冻在一个玻璃瓶中。没有了灵魂的保罗，的确轻松了许多，可他的个性和演技也随之变差了许多。在保罗想要再找回灵魂时，却发现自己的灵魂已经被卖到了俄罗斯……全片在幽默讽刺的喜剧气氛中，探讨的是人性这个深刻的话题。

《气喘吁吁》

葛优、林熙蕾、约翰·萨维奇、刘桦、张秋芳、梁天、陈柏霖、李菁、纪连海……这就是本片的演员阵容。虽然影片不是冯导制作，但葛大爷的个人魅力不可小觑，所以电影在海报中打出这样的宣传语：“暑期看葛优，何必等贺岁”。影片讲述的故事发生在一个中国人和一个美国人之间，这两个穷途末路的倒霉老板碰到一起，都想找机会把包袱甩给对方，而由于语言不通和社会背景与思维方式的差异，便发生了些啼笑皆非的趣事……对于整个影片的主题，出品人之一的高军这样阐述：“十年前，《不见不散》中中国人去美国淘金；十年后，《气喘吁吁》里美国人来中国扎钱。”

Stellastarr*《Civilized》



来自纽约的乐队Stellastarr*组建于2000年3月，这三男一女在纽约读书时结识，一出道就备受关注。良好的外形，带点学院派的气质，加上充满灵性的作品，乐队第一张专辑发布时，便得到“十年内最佳专辑”如此评论。本次的《Civilized》是他们的第三张专辑，“这张专辑充满了激情和快速的步伐”，乐队灵魂人物Christensen如是说。他们真的没有让大家失望，整张专辑首首都是佳作。

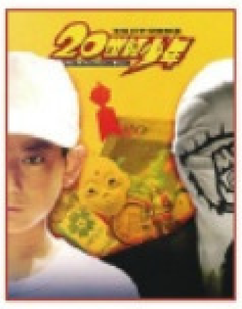
大众影音之「战斗篇」

枪、魔法、高科技……战斗不限武器！魔女、大佬、外星人、“朋友”……对手不限种族！有热血，有情节，有力量，搅在一起战吧！当然，除了“傻打”以外，还需要有目标的战，令人叫好的战。

《海猫鸣泣之时》

这本是一个文字冒险游戏，原作者为龙骑士07。故事发生在一个名为六轩岛的小岛上，这里是右代宫家族的私有领地，当一年一度的家庭会议召开时，家族成员都将聚集于此。为了家族财产的分配和家族首脑藏于岛上的10吨黄金而来到这个小岛的18个人，因为台风的缘故被困在岛上无法离开，神秘的连续杀人事件伴随着海猫的鸣泣开始上演，而一封封来自于魔女贝阿朵莉切的信件让故事变得更加扑朔迷离……此次的动画化由制作《寒蝉鸣泣之时》原班人马操刀，更有一班强劲声优加盟，人设方面也比原作美型许多。

《20世纪少年》

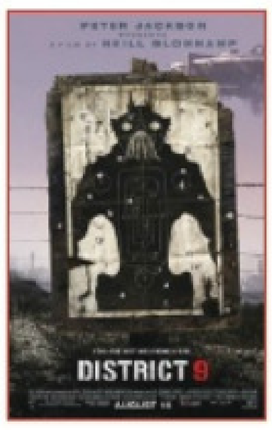


根据浦泽直树漫画改编的科幻三部曲大作《20世纪少年》耗资60亿日元，由堤幸彦导演，唐泽寿明、常盘贵子等人主演。故事中，几个少年在草搭的秘密基地，共同幻想着邪恶势力欲毁灭地球，正义的同伴与之抗争的故事，并玩笑般的写成一本“预言之书”。没想到在少年们长大后，“预言之书”中的灾难竟接连成为现实。而这一切都围绕着谜样的男子“朋友”展开。三部曲的前两部《降临》和《最后的希望》，已分别在去年和今年早些时候上映，最终章《我们的旗帜》即将在今年8月底公映。电影安排了与漫画不同的结局，在严格保密的情况下，“朋友”到底是谁？与之抗争的英雄们“贤知一派”会有怎样结局？这些迷都要在影片公映时才能揭晓。

《无良杂种》

昆汀·塔伦蒂诺新作《无良杂种》是一部意大利风格的西部片，以二战为背景。影片的叙事方式依然是不折不扣的昆汀风格，两条主线交叉前行，整部电影同样再次分为五个章节，全片依旧充斥着暴力血腥和话痨式的对白，还有那无处不在的各种致敬。昆汀总能请到大批明星加盟他的制作，在这部影片里，不仅有布拉德·皮特担任男一号，德国女星戴安娜·克鲁格担任女一号，还有戛纳电影节获影帝的克里斯托弗·瓦尔兹、和伊莱·罗斯、蒂尔·施威格等人参演，连张曼玉也有客串上场。

《第九区》



本片是导演尼尔·布洛姆坎普根据自己的一部电影短片《约翰内斯堡的外星人》演绎而来，讲述了一个类似卡夫卡笔下《变形记》的科幻故事。当外星人首次来到地球时，人们不知如何是好，出于对未知的恐惧和对异类的不信任，人类在南非建立了隔离外星人的区域，命名为“第九区”。影片的主人公是一名政府特工，在他被外星生物武器所伤后，身体开始变得越来越像一只外星大甲虫，这时的他感受到了外星公民在地球所受到的不平等待遇，并决定改变这一切。

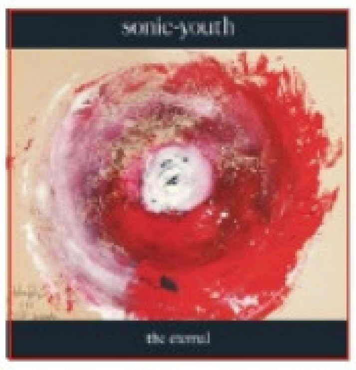
《特种部队》

本片派拉蒙继《变形金刚》后推出的又一部根据孩之宝玩具改编的大制作电影，由丹尼斯·奎德、西耶娜·米勒和李秉宪等人主演。讲述的是由军火商建立的恐怖组织眼镜蛇与美国政府派出的秘密作战部队——特种部队对抗的故事。一边妄图邪恶残忍的统治世界，一边要维护世界的正义与和平，这场正邪大战的战火从巴黎蔓延全球，甚至打到外太空。精兵勇将和高精尖装备，加上激烈的战斗场景和华丽的后期特效，组成了这次不用“过脑”的战斗。

《CANAAN》

本动画由世嘉在Wii上发布的文字冒险游戏《428～在被封锁的涉谷～》改编，TYPE-MOON制作。故事最初发生在“上海”，虽然名为上海，实际上更像是一个处处是庙会、人人穿旗袍的带有强烈“中国味道”的幻想都市。在这个纷乱的大舞台上，女主角伽南与她的来福机枪一同登场。虽然本片主要角色皆为女性，但它并不是一部百合卖萌片，少女们的情感与互动、枪战与复仇都真实且有趣。

Sonic Youth《The Eternal》

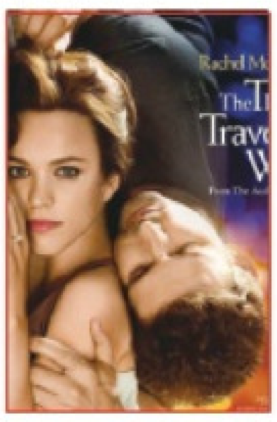


这是美国老牌乐队Sonic Youth的第十六张录音室大碟，也是他们离开曾经待了将近20年的主流厂牌Geffen转投独立厂牌Matador后发行的第一张专辑。同时乐队还招收前Pavement贝司手Mark Ibold作为乐队新成员，使得队伍重回五人阵型。此次新专既有直来直去的Sonic Youth式噪音，也有深潜多变的Sonic Youth式迷幻。虽然当年的音速青年如今已是音速中年，但依旧激情满载、张力十足。P

大众影音之「温情篇」

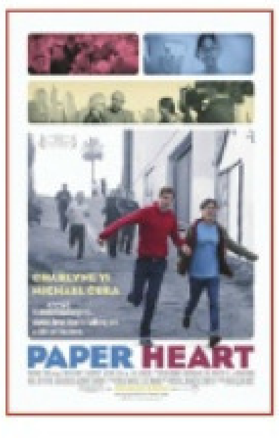
追逐梦想本身就是件很温情的事情，为了事业奋力打拼、在爱情里享受甜蜜、面对灾难时无所畏惧。看看本次温情篇中的这些年轻人们是如何温情地追逐理想吧！

《时间旅行者的妻子》



电影根据同名畅销小说改编而成，是一个包裹在科幻外衣下的浪漫爱情故事。主人公亨利患上一种叫做“时空错位症”的怪病，总是不由自主地消失，然后出现在过去或者未来的某一瞬间。克莱尔，这位“时间旅行者的妻子”在第一次遇见亨利时就爱上了他。不断从未来穿越回来的亨利一直伴随着克莱尔的成长，直到他们在正常的时空中相遇、结婚，当然还有那不可避免的分离和死亡。原本普通的爱情故事在时空错乱的拼接中变得更加忧伤动人，等候的孤独、陪伴的甜蜜，被时空放大，推向永恒。

《狼与香辛料Ⅱ》



这部赢得圣丹斯电影节Waldo Salt剧本大奖的电影由《太坏了》和《朱诺》的男主演迈克尔·拉塞与他现实生活中的女友查琳·易共同出演，采取半纪录片半故事篇的形式。影片中，查琳为了寻找世上是否存在真爱的答案，决定和她的好友一同做一部相关的纪录片。通过对好友、陌生人、科学家、作家、以及孩子等人的采访，他们从不同的角度诠释着当今的爱情观。而就在纪录片制作工作开始不久，查琳预见了迈克尔·塞拉这个与众不同的男孩。随着两人关系的深入发展，查琳想得到答案的心情越来越急切……现实与想象糅杂在一起，用新的视角讲述了一个浪漫的爱情故事。

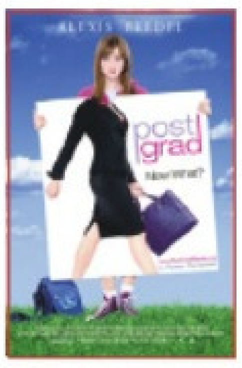
《脆弱的心》

这部由同名轻小说改编的动画讲述了化身为少女姿态的贤狼“赫萝”与商人克拉福·罗伦斯结伴旅行中的行商和情感故事。2008年播放的第一期动画来自于原作小说前两卷，第二期的《狼与香辛料Ⅱ》则以原作第三卷及之后的内容为基础。新片中人设有了变化，“赫萝”与罗伦斯间的感情有了变化，不变的是商途之中无尽的讨价还价……同时，NDS游戏《狼与香辛料》的续作《狼与香辛料渡海之风》也即将在9月发售。

《东京地震8.0》

由骨头社和KINEMASHITORASULtd.联合制作的TV动画《东京地震8.0》，是一部以地震为题材的原创动画，承接《东之伊甸》播放。担任本作监督的是曾参与Production I.G制作《攻壳机动队S.A.C》系列的橘正纪。动画中，日本首都东京发生8.0级大地震，联络桥被毁，东京塔倒塌，公路满是裂缝，人们平静的生活被突如其来的灾难完全破坏。动画根据地震受害者的亲身采访作为参考资料，真实地再现了在不可预知的灾难面前，人与人之间的情感互动。

《毕业生生存指南》

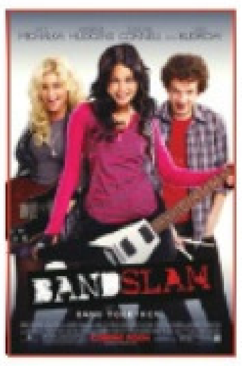


这是大学毕业生瑞登的故事。刚走出校园面向社会的她，在找工作时处处碰壁。经历了一次次的面试失败，尝试了各式各样的工种，瑞登开始觉得对未来失去了方向，自己的目标难以实现。另一方面，瑞登也在感情的路上磕磕绊绊，不管是家庭、爱人还是朋友，这些关系似乎都在毕业后复杂起来。本片女主角由1981年出生的阿丽克西斯·布莱德尔担任，她曾出演《吉尔莫女孩》《罪恶之城》等影视剧。娃娃脸的她，即便如今已是年近30，演起这个大学女生瑞登却一点也不显老。

羽果《巴别塔》

这是上海羽果乐队继《失乐园》和EP《春晓》后的第二张正式专辑。较之前的作品，本次新砖中流行和电子的味道浓了一些，旋律的歌词依旧值得称道。文艺也好、商业也罢，羽果还是在踏实的做着音乐。可以听出来，更加成熟和内敛的他们，用多元化的音乐形式表达着更丰富的情绪，把对“人和人生”的思考越来越多地带入到音乐中来。配合此次新专辑发布，羽果乐队在全国各地进行巡演，有条件的话，去现场是个不错的主意。

《乐团狂飙》



这部校园青春歌舞电影专为暑期打造，集合影坛诸多青春偶像携手登台献艺，凭借《歌舞青春》而大红大紫的美女瓦妮莎·安妮·哈金斯在片中担任女主角。音乐是高中生活中相当重要的一部分，为了能在高中乐队比赛中获胜，瓦妮莎饰演的夏洛特找到了威尔，一个沉迷于自己音乐世界中的转学生。在乐队排练过程中，几个成员们逐渐地分别发现自己的潜力和问题，故事也就借此变得丰满起来，歌舞俱佳的高中生们上演着无敌的青春戏码。按一般规律预测，影片上映之后，其原声大碟也将登上各大排行榜。

北美PC游戏销量榜

（2009年6月28日～7月4日）
数据来源：Direct2Drive

名次	中文名	英文名	发行商
1	武装突袭 II	ARMA II	505 Games
2	永恒之塔	Aion: The Tower of Eternity	NCsoft
3	模拟人生3	The Sims 3	Electronic Arts
4	模拟人生3（苹果机版）	The Sims 3 MAC	Electronic Arts
5	发现的黎明	Dawn of Discovery	Ubisoft
6	使命召唤4——现代战争	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision
7	狂野西部——手足兄弟	Call of Juarez: Bound in Blood	Ubisoft
8	霸王 II	Overlord II	Codemasters
9	席德•梅尔的文明Ⅳ完全版	Sid Meier's Civilization IV The Complete Edition	2K Games
10	辐射3	Fallout 3	Bethesda Softworks

韩国网吧游戏排行榜

（截至2009年7月5日）

名次	中文名	英文名	占有率
1	永恒之塔	Aion: The Tower of Eternity	20.12%
2	突袭	Sudden Attack	9.59%
3	星际争霸	StarCraft	8.03%
4	魔兽争霸 III	Warcraft III	6.71%
5	天堂	Lineage	6.54%
6	魔兽世界	World of Warcraft	6.33%
7	特种部队	Special Force	4.68%
8	天堂 II	Lineage II	4.06%
9	FIFA Online 2	FIFA Online 2	3.96%
10	地下城与勇士	Dungeon and Fighter	3.55%c

NPD你好，再见

■榜评人 小明斯基

NPD正式决定不再宣布每周北美PC游戏销量排行榜，至于原因，有人说是因为每周的排行榜区别根本不大，反正就是暴雪和EA长期霸占，着实没有什么营养，也有人说是因为PC游戏销量越来越低迷，没有必要花费力气再去统计，也有人说因为NPD发布的销量排行往往是在一周以后，信息不够及时。不管怎么说吧，反正NPD以后不做周排行了，接替NPD的是在线销售平台Direct2Drive和Steam，今次我们选用的便是来自Direct2Drive的数据。

这次的榜首是《武装突袭 II》，再次说明北美玩家对“枪枪枪”的热爱，这款作品对机器要求颇高，反正9800什么的是玩不爽的。亚军是AION，有些出乎意料，按照我浅薄的人生经验来看，老外，尤其是北美老外，对这种美型游戏兴趣不大才对。不过我突然想到，人们常说起的“中西审美不同”真的存在嘛？你看那些欧美明星，咱们看着不是也挺漂亮的吗？所以啊，说不定老外和亚洲不少人一样每天都在诅咒那些“欧美写实派”，更惨的是还要背着“我们就喜欢这个调调”的“大黑锅”，所以见到AION便宛如在沙漠中见到一汪泉水，整个人都泪流满面，好吧以上都是我的吐槽，算不得数，反正AION排名第二，而且同样来自韩国的《王者世界》在北美人气也不低，很能说明一些问题。

第10名是《辐射3》，这款作品之前，“辐射”系列最常出现在“请推荐几款内涵RPG”的帖子中，但真正玩进去的玩家其实并不多。《辐射3》公布后，尽管那些“老不死”叫嚣着“还我辐射”，但没有阻挡住《辐射3》的惊人销量，不少新玩家也因为“辐射”名头进入了废土世界。对RPG的Bethesda式解读加上“枪枪枪”表现形式，使得《辐射3》获得了客观评价——虽然主线剧情有些短，所谓多线结局有些夸大，但庞杂的支线任务和人物，对末世氛围的描绘，对人性善恶的探讨，结结实实地给《辐射3》烙上了“好作品”印记，哦对，《辐射2》的标签是“艺术品”，所以黑岛消失了。P

了解当月动漫业界动态的窗口！
分享挚爱作品的平台！
收藏动漫资源的贴心途径！

邮购地址：北京100026信箱170分箱 邮编：100026
每本邮费4元，含挂号费，二本以上收邮费3元，三本以上免邮费

动画萌王

动画萌王 每月10日上市
全国统一定价18元

诠释与众不同 的 萌概念
带你进入超凡 的 萌领域

大容量资讯手册+
纸上广播剧别册+
豪华精美画集
动漫主题精美海报
影音DVD+
当月全部动漫音乐收藏DVD+

96页全彩全铜板豪华精美印刷！惊艳登场！
面向高端读者的动漫资讯研究读物

『动画萌王』出品 现代视觉文化研究

现视研
ANIMOE

每月20日上市 全国定价20元

全国火热发售中！
什么？没有抢到创刊号？
没关系！第二期更加精彩！
更加震撼的内容等着你！

以深度动漫宅文化研究为核心，大量一手资料，
完全独特的视点，集结超豪华撰稿人阵容，
包括国内外一线动漫研究高手，针对动漫各大领域进行全面评析，
带给你耳目一新 非同以往的全新体验…………
献给热衷动漫的你们、我们、他们…………

邮购地址：北京100026信箱170分箱 邮编：100026
每本邮费4元，含挂号费，二本以上收邮费3元，三本以上免邮费

每月1日上市 定价20元
精美手册+收藏版音乐无损音质CD+歌词本+多种豪华赠品

最彼女
献给宅女·腐女·乙女

宅·腐·萌
献给宅女·腐女·乙女的
女性向ACG专门志

绮丽仲夏夜
浪漫上市！

特邀活跃在国内各大动漫杂志的一线撰稿人、同人界大手、字幕组名家，用真挚感人、精准洗练的文字，共同为喜欢动漫游戏的你，诠释那份久违的感动。

邮购地址：北京100026信箱170分箱 邮编：100026 每本邮费4元，含挂号费，二本以上收邮费3元，三本以上免邮费

发行代理：北京情文图书有限公司
邮购地址：北京朝阳区甜水园北里16号楼图书市场263号
电　　话：（010）65934375　65025164
传　　真：（010）65934375
邮　　编：100026
联系人：黄小姐

邮发代号：82—726
售价：￥10.00元
刊号：ISSN1007—0060 / CN11—3751／TN